

第一份由日本遊戲生產商直接支持的電視遊戲雙周刊
1997年3月14日
44
遊戲誌
GAME PLAYERS
MAGAZINE
武士道之刃
調率400%
新作
機動戰士外傳III
受制裁
亨利冒險家
每本港幣35元
九龍風水傳
鬼畜王
三國無雙
海腹川背・旬
街頭霸王III
超時空要塞VF-X
MANX TT
遊戲誌 GAME PLAYERS EX
隨刊附送 不另收費
請向書報攤索取
新世紀
EVANGELION 2nd Impression
GOD'S IN HIS HEAVEN. ALL RIGHT WITH THE WORLD.
EPISODE:X



出品人•黃玉郎　總　監•祁文傑
街霸 STREET FIGHTER III
NEW GENERATION
3月20日爆破登場！！
創刊號全書厚達54頁
許景琛作品
編劇李中興
《特別版》隨書附送——
全港首創漫畫VCD
平裝版及特別版同時發行
超級珍藏・絕不加印
・許景琛 漫畫技法示範
・街霸III 製作過程全面公開
・獨家專訪 香港CAPCOM公司社長
THE MAKING OF 街霸III 製作特輯
© CAPCOM 1997 ALL RIGHTS RESERV
玉皇朝出版集團


《遊戲誌》別冊系列第四彈
CAPCOM畫集的最新版本
只限香港發售 絕對限量發行
THE ART OF CAPCOM
網羅CAPCOM 最新遊戲插圖、設定原畫
從未在任何畫集中刊出!!
街頭霸王 III
RED EARTH
BIO HAZARD 2
少年街霸2
精選CAPCOM經典遊戲原畫插圖
街頭霸王系列
魔域戰士系列
異度裝甲
POWERED GEAR
CAPTAIN COMMANDO……
重磅粉紙精印媲美日本畫集
三月下旬發售
每本定價港幣88元
各大書報攤、遊戲及漫畫專門店有售
STREET ZERO2
© CAPCOM ALL RIGHTS RESERVED



ET_MAX[奧斯丁] 制作

《九龍風水傳》、《新世紀EVANGELION 2nd Impression》、《超時空要塞DIGITAL MISSION VF-X》、《街頭霸王III》、《三國無雙》三月一級作品全面攻略

新GAME速報

攻略一族

遊戲玩家有話說

賞心樂事

隨刊附送

使用本書時之注意事項

1. 因本書並非電器用品，請勿接上火牛使用。
2. 閱讀時請與本書保持一定距離。
3. 長時間閱讀本書時，為健康著想，請每隔1～2小時休息10～15分鐘。
4. 由於本書內容極為詳盡，請避免讓本書受到強裂震盪，或於極端的溫度條件下使用、保存本書，亦請勿將本書分解。
5. 請勿以稀釋液、汽油及酒精等揮發性溶液以至哥士的、潑水拭抹本書。
6. 由於將本書接上投射式電視後亦不會出現任何影象，大家可慳番啖氣。

為健康著想之注意事項

- 請避免於疲倦時或睡眠不足時閱讀本書。
- 閱讀本書時請保持室內有足夠光線。
- 有部分人在閱讀電視遊戲雜誌內過勁猛料時，會引起短時間的筋肉抽搐或失去知覺等症狀。若曾有如此經驗者，請於閱讀同類雜誌前向醫生請教。另外、若於閱讀電視遊戲雜誌時發生以上症狀，請馬上停止閱讀並接受醫生檢查（當然，生死與否與本刊無關）。

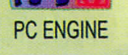
機種












代號	機種
3DO	3DO
GG	GAME GEAR
PC	PC 個人電腦
AD	街機
M-CD	世嘉 CD
PS	PLAY STATION
FC	任天堂
MD	世嘉五代
SFC	超級任天堂
PC-FX	PC-FX
NG	NEO · GEO
SS	SATURN
GB	GAME BOY
PC-E	PC ENGINE
N64	NINTENDO 64

遊戲性質

代號	性質
ACT	動作遊戲
SLG	戰略／模擬遊戲
PUZ	智力遊戲
FIG	對戰格鬥遊戲
SPT	體育遊戲
TAB	桌上遊戲
RPG	角色扮演遊戲
SOC	足球遊戲
MOV	電影
ARPG	動作角色扮演遊戲
RAC	賽車遊戲
EBOK	電子圖書
SRPG	戰略角色扮演遊戲
AVG	歷險遊戲
STG	射擊遊戲
ETC	其他遊戲

其他

代號	說明
2P	雙打
	對應光線鎗
MPLY	多人參與
	對應滑鼠
MEM	需記憶卡／有記憶進度功能
	對應軚盤
LNK	通訊對戰
	對應ANALOG 控制桿
	不適合十八歲以下人士

本刊內刊載之遊戲畫面及有關遊戲版權均屬該遊戲版權持有人所有：本刊及本刊附錄的版面、文章、插圖版權均屬CINEASTE INTERNATIONAL LTD. 所有，任何人未經本刊及有關遊戲版權持有人許可，以任何形式、形態或媒體複製、轉載、翻版本刊內容均屬違法。

◆PUBLISHER／CINEASTE INTERNATIONAL LTD. ◆EDITORIAL TEAM／MICKEY CHAN、JAMES WONG、ARES LEE、CHAN WIDDON、赤目黑龍、FUKUDA、天草四郎時貞、山寺良牙、阿三、ZAC◆FREELANCE WRITER／SPYDER、神之黃昏、小健健◆COVER 3D MODELING／MEDIA GRAPHIS LTD. ◆COVER DESIGN／子濃◆GRAPHIC DESIGN／子濃、SING、FAI ◆GRAPHIC ARTWORK／DIGITAL PREPRESS SERVICES LTD. ◆COLOUR SEPARATION／DIGITAL PREPRESS SERVICES LTD.、EPS PRODUCTION LTD. ◆PRINTING／PREMIER PRINTING GROUP LIMITED ◆DISTRIBUTION AGENT／TAK KEUNG KEE(NEWS HAWKER)、INFO RESOURCES LTD.(COMICS BOOK SHOP & GAME SHOP) TEL:(852)2866-9866 ◆ADVERTISEMENT／NELSON CHAI TEL:(852)2527-8665
GAME PLAYERS MAGAZINE PUBLISHED BY CINEASTE INTERNATIONAL LTD. ADDRESS: 7/F, FOOK LEE COMMERCIAL CENTRE, TOWN PLACE, 33 LOCKHART ROAD, WANCHAI, HONG KONG.
TEL:(852)2380-2223 FAX:(852)2507-5175
EMAIL ADDRESS:cineaste@glink.net.hk

遊戲索引（本索引以遊戲種類及筆畫排序）

武士道之刃 BUSHIDO BLADE

文：阿 三

ブシドーブレード™
BUSHIDO BLADE

©1997 SQUARE / LIGHT WEIGHT SOUND ©1997 ARIKA

一招定輸贏！

可能是今後對戰格鬥遊戲的新方向——《武士道之刃BUSHIDO BLADE》，與一般格鬥遊戲最大不同之處是……「一擊必殺！」，情景就與真實決鬥無異。要追求華麗的武士道劍法，還是要感受血灑大地如落櫻片片般悽美，在遊戲 一樣可以滿足到你。



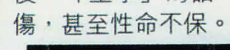


生死決！

如真人一樣，遊戲中每個角色都是血肉之驅，受「招」的位置絕對會決定生死，可分為「輕傷」與「重擊」兩類。「輕傷」的話，控制時角色反應會變慢；「重擊」的話，不但會受傷，甚至性命不保。













重擊

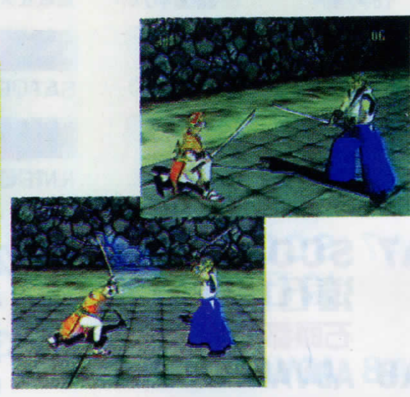
頭、胸



▲即死！！

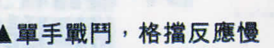
足





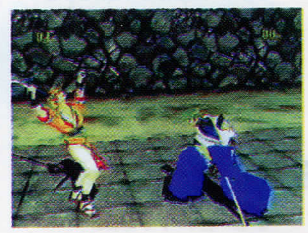
▲跪下，只可以用膝頭向前蠕動爬行，亦祇能短時間站立

手腕



▲單手戰鬥，格擋反應慢

輕傷



▲動作遲鈍、不靈敏

每位角色特徵及暗器介紹

螢火



SPEED：★★★★★★

POW：★

動作迅速敏捷是她的特徵，有外國人的高度，卻沒有外國人的POW。

暗器～手 劍



辰美



SPEED：★★★★★

POW：★★

高中學生，精力充沛卻攻擊力不高，在速度上可有所補足。不使用暗器是他的特徵。

© 1997 SQUARE/LIGHT WEIGHT

御門

SPEED：★★★★

POW：★★★

屬平均形戰士，各方面的操控良好，非常容易使用。

暗器～匕首



黑蓮

SPEED：★★★

POW：★★★★

體力各方面配合得非常平均，使用西洋武器會有最大的發揮。

暗器～短劍



空蟬

SPEED：★★

POW：★★★★★

傳統的日本武士，擅長使用「重型」武器，有POW。

暗器～飛刀



風門

SPEED：★

POW：★★★★★★

6人中POW最大的戰士，體力好，擅長一發攻擊招式，可惜速度太慢。

暗器～鐵扇





簡單操控方法

移動：

→ 步行

→·→ 停步

L1+→疾走



攻擊及防御：

△ 上攻擊

○ 中攻擊

× 下攻擊

□ 防御（一瞬間）

R2（格擋一瞬間） 防御後滾翻



重心移動：

R1/R2 控制上中下段架式

→+R2 蹲下

→+R2／R1 跳躍

↑+R1 攀爬

→+R2／○ 放暗器

→+R2／R2 撥「泥沙」（只限於泥地及雪地上）







武藝全書

細劍

公開技、指令技

上段	→·→○	踏前中心突刺
上段	——→△	跳前挑刺
中段	↑△	左步踏前顏面突刺
中段	——→○	閃身突刺
下段	→·→○	擾亂突擊
下段	→·→×	跳前無雙斬

公開技、應用技（連續技）

中段	△、×、△、○、○	三途越



打刀

公開技、指令技+

上段	—△	卸刀
上段	——→○	荒真直斬
中段	→·→○	疾走突刺
中段	——→○	掃
下段	→·→×	踏前喉突刺
下段	——→○	太擂上擊

公開技、應用技（連續技）

中段	——→○、△	掃面

野太刀

公開技、指令技

上段	——→△	單手叩
上段	——→○	袈裟迴旋斬
中段	→·→○	踏前斬首
中段	——→○	真直叩斬
下段	→·→×	跳前腦天碎
下段	——→○	大迴旋斬

公開技、應用技（連續技）

上段	△、△、△	虛空斬



騎士劍

公開技、指令技

上段	→·→△	踏前膝碎
上段	——→○	白南風
中段	→·→×	踏前橫削
中段	——→○	回胴
下段	——→△	飛身碎擊天靈蓋
下段	——→○	回脛

公開技、應用技（連續技）

下段	△、△	頭蓋二連割



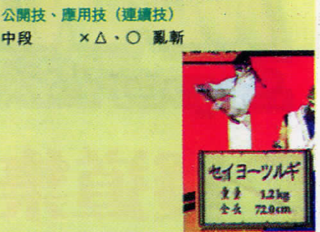
西洋劍

公開技、指令技

上段	→·→×	踏前掃腳
上段	——→△	跳前垂直斬
中段	→·→○	兩下流
中段	——→○	垂直叩擊
下段	—×	退結
下段	→·→×	踏前掃腳

公開技、應用技（連續技）

中段	×△、○	亂斬



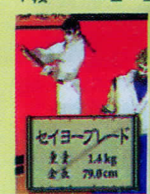
西洋刀

公開技、指令技

上段	——→△	任俠斬
上段	——→○	踏前單手回轉斬
中段	—○	後踏單手橫削
中段	——→△	飛身單手面擊
下段	→·→○	踏前背面打
下段	——→△	跳前降下突刺

公開技、應用技（連續技）

下段	×△、△	鹿威面



薙刀

公開技、指令技

上段	——→△	前衝上段打
上段	——→○	疾走胴打
中段	→○	突刺
中段	→·→○	不知火
下段	—×	後退地面突擊
下段	——→△	顏面擊打

公開技、應用技（連續技）

下段	——→△○×	三方突擊

金槌

公開技、指令技

上段	→·→×	踏前上槌擊
上段	——→△	跳前縱槌擊
中段	——→△	回轉跳前縱槌擊
中段	——→、○	回槌擊
下段	—×	後退掃腳
下段	↓○	右迴轉胴毆

公開技、應用技（連續技）

上段	△、△、△、△	重縱槌擊



MANX TT Super Bike™
賽道集中分析

© SEGA ENTERPRISES, LTD. 1995, 1997

終於《MANX TT》也推出了，真的可說是望穿秋水！至於看到家用版後，真的被那高水準的移植度嚇倒，雖然為配合SATURN的機能而減少大量多邊形，同時「爆山」的現像亦無可避免地出現，不過在玩過後相信不少人也會像筆者般作出體諒，因為遊戲實在太爽了，不論速度感與操控也令人十分滿意。此外，新加入的模式也十分出色，相信閣下如是一名電單車迷的話定必滿意。



製造商：SEGA
售價：5800日圓
容量：CD-ROM



1) 於起步點後不久，在這個有鋼架的彎要向外彎跑。



2) 之後便可這裏由左線入右線。



3) 轉彎後會貼着右線，但在看到這小屋時便要偏左線前進。



4) 同樣地由左入右來過這左彎，不過在中線時便要拉起車身。



5) 前面便是跳台，最遲在這裏守着中線及準備起跳。



6) 在空中時可移動車頭，要以崖壁與牌子的接位為正前方。



7) 在進入遂道前一定要守在左線前進。



8) 之後的左彎不是很急，不過由於很深，故要貼着左線跑。



9) 在彎尾中，在看到左面小屋時要準備貼着左線殺出。



10) 一直要保持在左線，而在這彎中當看到右面的彎心時便立即扭入。



LAXEY COAST



11) 在看到左面紅牌在前及左彎心時便收油及向左片。



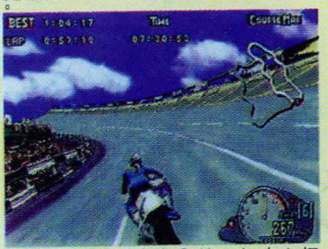
12) 當CHECK POINT在正前時便立即給油令車身扯回前方，目標是在中線殺出。



13) 在看到這看台時便要以內進外來處理這右彎，以準備終點前的旋風彎。



14) 看到小山時便守在右線，目的是由右入左來以極速進入旋風彎。



15) 在彎心要守在內線，但小心扭得太盡撞到彎心的欄桿。



16) 當看到紅牌時便要準備拉直車身，以直線殺向終點。

© SEGA ENTERPRISES,LTD.1995,1997

TT COURSE



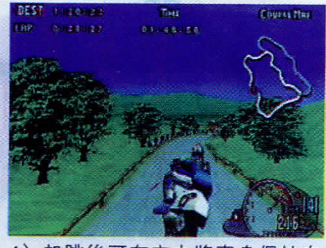
1）這可是起點後第一個急彎，不過只要稍收油及以左入右便可貼着切入。



2）在這個左彎要貼着左面牆壁進入。



3）之後的暗斜要稍左轉爬上，要守在中線準備起跳。



4）起跳後可在空中將車身保持向右斜，那麼一着地便可更順利進入右彎.



5）進入住宅區時，這左彎要要貼着左面切入，以準備下一個彎。



6）跟着雖有一S彎，不過只要以直線向前方指示牌衝去便可將S彎拉直。



7）之後便是一個十分深的右彎，要一直保持車身在右面的內彎行駛。



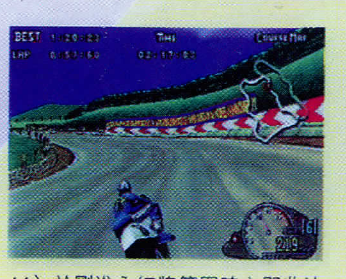
8）彎尾會有一左彎，只要在看到時切入左線以內線入外線便OK。



9）在看到這小屋時要向右彎的指示牌駛去，以外彎處理，至於用意是先作準備。



10）當看到泥地時便要向右面的彎心駛入。



11）於剛進入紅牌範圍時立即收油左轉。



12）在看到前方的牌時便立刻給油及以右線離開這彎。



13）在這小山的位置切入左線，準備處理最後的超級S彎。



14）到達這位置時便要立刻放盡油門及以左線入右線向右切入。

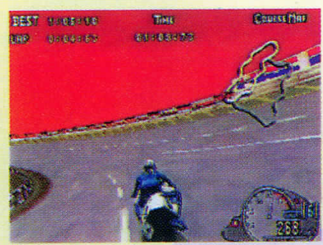


15）在貼着第一彎時便可看到左彎及出口，只要拉直級向出口殺出便可。



16）於起點為避免與其他賽車踫撞，不妨進入維修站前進。

LAXEY COAST REVERSE MIRRORED



1) 起步點前竟是先要處理旋風彎，不過只要保持在左面內彎便不是太難。



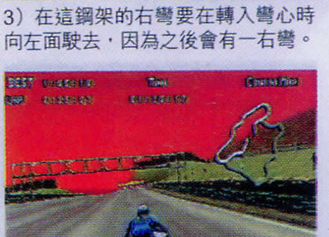
2) 旋風彎後一直保持左線，但在這裏看到斜路上的右彎時便要慢慢切入右線。



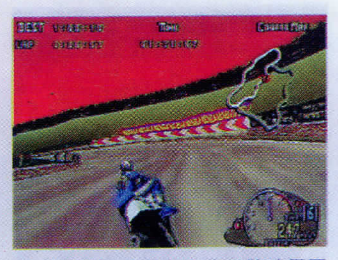
3) 在這鋼架的右彎要在轉入彎心時向左面駛去，因為之後會有一右彎。



4) 同樣切入右彎後貼着右線前進。



5) 再看到鋼架時便要在右線行駛。



6) 當看到左彎的紅色指示牌時便要收油切入彎心。



7) 在到達彎心時便拉直車身及給油，順勢滑入左線。



8) 在左線要貼着右面進入這右彎。



9) 這左彎是十分深的，定要保持在左線這內彎進入。



10) 要以中線進入山洞。



11) 離開山洞時要以前方斜路最高點的中線為目標。



12) 在跳台跳起後，在空中可移動車身，以着地後立刻入左線為目的。



13) 轉了這左彎後，要在中線拉向前方的左面，不用理會那右彎。



14) 之前成功拉到直線便可貼着左線行駛，準備之後的左彎。

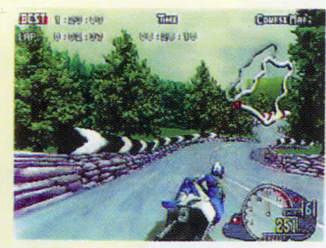


15) 處理這左彎相反地要貼着右前的外彎，以準備在下一右彎以內線切入。



16) 這最後一彎要以內線切入，不要強行片低車身，以免影響衝線速度。

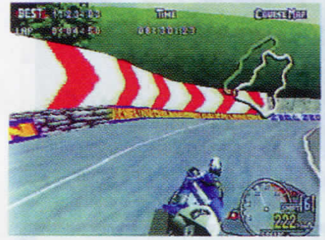
TT COURSE REVERSE MIRRORED



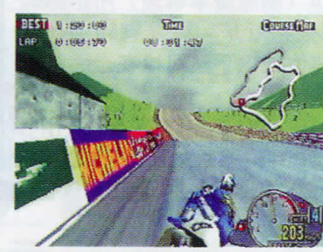
1）一開始便面對超級 S 彎，不過倒轉走難度便低了不少，起點後第一彎先以左線進入。



2）在第一彎心拉直車身及與下一彎心拉直線。



3）在這裏收盡油。



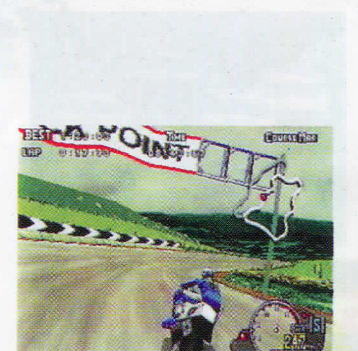
4）一看到直路立刻給回油殺出。





5）看台彎的左轉要以斜路左上角為目標進入。

6）在中線看到這黃版時要切入右線。



7）於 CHECK POINT 牌繼續保持在右線。



8）看到這彎時立即稍收油入左面彎心。



9）在彎心看到右面黃牌時抽起車身準備再右轉。



10）在這左彎看到 CHECK POINT 牌時要準備立刻右轉。



11）在這深彎要一直保持在右面內線行駛。



12）離開深彎後，要看清前面的綠屋，因為那裏有一沒有指示的左彎。



13）這暗斜亦是一沒有指示的左彎，要先作準備及在跳起後左轉。



14）於這左彎要貼右線跑及在前面的彎心稍收油。

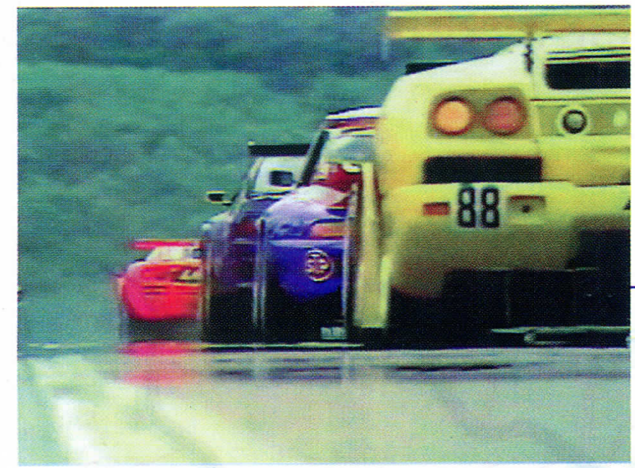


15）此彎急而深，要以內至外再到內孤入。



16）在起點同樣可進入維修站，避免無謂的踫撞。

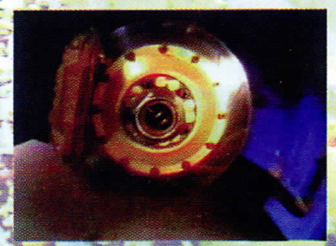




全日本GT選手權 MAX Rev

「ALL JAPAN GRAND TOURING CAR CHAMPIONSHIP」——超級跑車的鬥獸場！

由於C組賽車的賽事（即如PORSCHE 962C的PROTO TYPE賽車）在1993年被終止了，世界賽車壇都期望着由一些可以在市面上買到的超級跑車所組成的「GT賽」，而所謂GT，就是「GRAND TOURING CAR」的簡稱，亦即是汎指那些以極高速作長距離賽事的高性能改裝街車。



而FIA（國際賽車聯盟）所定出的基本賽車規格就是：需要有超過一度車門，4座位或以下及可以在市面上買得的汽車。故此，一些超級跑車如PORSCHE 911，LAMBORGHINI DIABLO JOTA，BMW M3，NISSAN SKYLINE GT-R……等都可以在賽車場上互相競逐，看看誰是超級跑車的皇者。

始終都要向多邊形妥協

記得去年Play Station推出了一隻《全日本GT選手權》的賽車遊戲，由於只是以斜向的視點去表達，所以在現今這個充斥着多邊形GAME的時代，並不太是受歡迎……可能KANEKO有見於此，於是便再推出一隻以全多邊形表示的《全日本GT選手權MAX Rev.》；當然，這個新版本的資料是全新的，這包括了車隊，車手和賽車。





RACING MODE

一共有三種比賽模式

CHAMPIONSHIP

和真實比賽一樣，共有6戰的「全日本GT選手權」，是全個GAME的精要所在，不能不玩。首先是選擇車隊和車子，然後再選出11部其他參賽的賽車，就可以正式參賽了。跟着要做的就是設定所跑的圈數，這包括了予選賽（排位賽）及正式賽事，若是揀MAX的話便要跑足和真實賽事相同的圈數，可算是相當嚴峻的考驗。

CAR LINE UP



在經過一定圈數的練習後，便可以參加予選賽，在此之前就一定要按照該跑道的特性去SET車。完成予選賽後，便可以參加正式的賽事，而由1至10分別可得到不同的分數，先後次序為20、15、12、10、8、6、4、2、1。至於在每場賽事的頭三名都要「加重」，優勝車是加30kg，第二名加20kg，第三名10kg，最高會加至100kg。若是在其他的比賽中只是取得三名以外的成績，那麼便會在每一場比賽減下10kg；此舉是希望以後的賽事不會一面倒而令觀眾失去追看的興趣。

BATTLE

此一模式是可以在GAME中挑戰一個著名車手，是一對一的決戰。





製造商：KANEKO
發售日：發售中
價格：6800日圓
容量：CD-ROM×2

TIME ATTACK

純去挑戰時間的模式，是用作創記錄。



© 1997 KANEKO CO.,LTD.

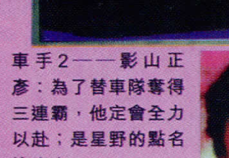
CAR AND DRIVER
車隊及車手介紹

HOSHINO RACING
編號：1

賽車——日產SKYLINE（R33）：96年MODLE的重心是比較低，最高速度得以大幅提升。



車手1——星野一義：一直有「全日本最快的男人」之稱的他，雖然年屆五十但仍有機會奪得三連霸。



車手2——影山正彥：為了替車隊奪得三連霸，他定會全力以赴；是星野的點名接班人。



TOYOTA CASTROL TEAM（TOM'S）
編號：36

賽車——豐田TOM' SUPRA：後驅賽車中的表表者，減輕了車重後更具競爭力。



車手1——關谷正德：擁有豐富國際賽經驗的車手，唯一可以贏取「利曼24小時」耐力賽的日本人。



車手2——迪拿洛特：本身是95年全日本F-3冠軍的他十分尊敬關谷選手，更認為他是全日本最強的車手。

TEAM ZEXEL（NISMO）
編號：2

賽車——日產SKYLINE（R33）：直線加速十分強勁，擁有440匹馬力以上，在引擎在6300轉時甚具威脅。



車手1——鈴木亞久里：唯一在F-1中取得三甲成績的日本人，實力非凡。



車手2——福山英郎：被譽為鈴木的最佳拍擋，亦是有相當潛質的車手

FIRST RACING
編號：91

賽車——豐田MR-2：馬力輸出較細，但因中置引擎的設計，所以行走性能十分出色。



車手1——松永雅博：在SUPER 24小時耐力賽中有出色的表現，對於長距離賽事有很強的爭勝力。



車手2——三原順子：當年（15年前）有否看「校園啦啦隊」呢？還記得順子在劇中的名字嗎？如今她己是日本最快的女性，JGTC的一點紅。

HASEME MOTOR SPORT
編號：3

賽車——日產SKYLINE：在眾多GTR中最具穩定性的一架，經常有好的成績



車手1——長谷見昌弘：擁有30多年的賽車經驗，是東望洋的常客



車手2——田中哲也：十分有實力的車手，可以駕駛方程式賽車

TEAM 國光
編號：100

賽車——本田NSX：沒有渦輪增壓的NA賽車，行走性能十分高的中置引擎車種。



車手1——高橋國光：JGTC中年紀最大的賽車手，經驗和技術都很豐富，是越老越可愛。



車手2——土屋圭市：公認的「DRIFT KING」，功力不用懷疑；曾在「利曼24小時」耐力賽的級別賽中勝出。

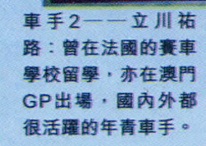


BROS FACTORY
編號：25

賽車——日產300ZX-GTS：在高速賽道有十分強的實力的IMSA GT，在美國的DAYTONA賽事有很好的戰績。



車手1——影山正美：是影山正彥的親弟，在實力方面亦很強，可以左右前車手成績的人。



車手2——立川祐路：曾在法國的賽車學校留學，亦在澳門GP出場，國內外都很活躍的年青車手。



KURE RACING WITH NISMO
編號：556

賽車——日產SKYLINE R33：96年的改良型十分低重心，車子變得很穩定；參加了利曼也帶來了一定的經驗。

車手1——鈴木利男：對開發R33有一定的功勞。在92年時與星野，長谷見等共同勝出「DAYTONA 24H」。



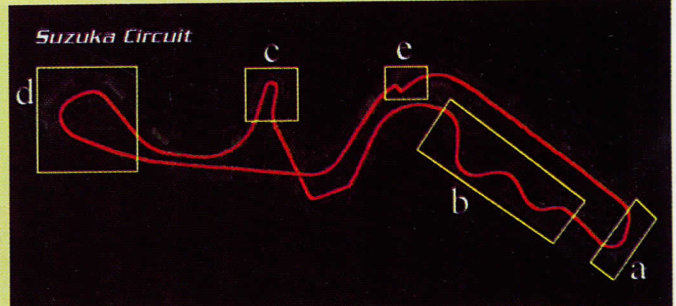
車手2——近藤真彥：完成了利曼後，再沒有人質疑他的實力，終於可稱為賽車手近藤真彥，唱歌只是副業吧……？



ALL CIRCUITS
賽道介紹

SUZUKA CIRCUIT

賽道全長：5.86403 km
賽道全闊：9.2m—12m
鈴鹿賽道很狹窄，爬頭位十分少，是世界有數的高難度賽道，自從舉辦F-1後十分出名。
a.起點後的第一組彎，是個頗難的彎，尤其是在第一個圈後；小心因查看圈速而忘記入彎。
b.由五個小彎所組成的連續複合彎角，可以略為收油而不煞車便闖過它們，順利的話便可直接提高圈速。
c.鈴鹿出名的髮夾彎，過彎時需要很高的技巧才可，但因其他車都不是很快，所以只要不碰撞便可以了。
d.一個説難不難，説易不易的大彎，過不好便會影響以後的速度。
e.十分聞名的之字彎，89年保魯斯便是在這　被已故的冼拿撞開。

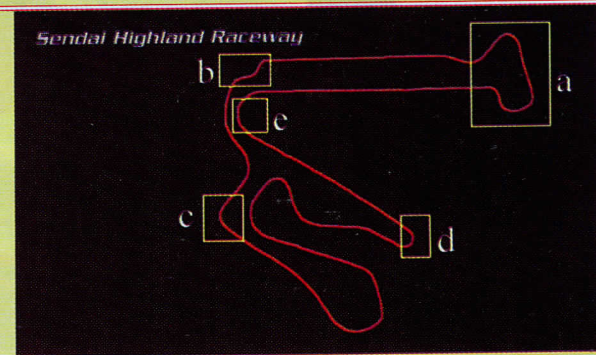


FUJI SPEEDWAY

賽道全長：4.470 km
賽道全闊：12m—15m
擁有一條很長的直路，最高可以達到300km/h！彎角比較少，所以是一條的很高速的跑道。
a.一起步後並不覺得很難，但當第二個圈開始後賽車便會變成由250km/h，那時便會很難過了。
b.這兩個彎若是處理得好便可以用130km/h駛過，但始終很易上草地。
c.這一個髮夾彎很易過，只需拖低兩個波便可。
d.這個S彎應先在外線切入，再在第二個彎心中加速，便可以很快地駛過了。
e.在這個彎的末段可以用170km/h駛過。

SENDAI HIGHLAND RACEWAY

賽道全長：4.0296km
賽道全闊：12m—15m
這條賽道的直路與彎路都佔了相當的比例，是一條相當難跑的賽道；尤其是兩邊的緩衝很少，一有意外便會撞個正着……
a.這個複合彎並不太難過，過得好的話就連後的S彎都會以很過的速度駛過，跟着的直路便會變很高速了。
b.小心這個S彎的末段，一不留神便會撞個焦頭爛額。
c.這個手臂彎看似簡單，但其實卻頗為麻煩，最好都是慢一點。
d.這個髮夾彎很深，小心在出彎時撞到或鏟上草地。
e.衝線前[的最後一個彎並不太難過，但要保持極高速又不是太易，所以這也是重點之一。

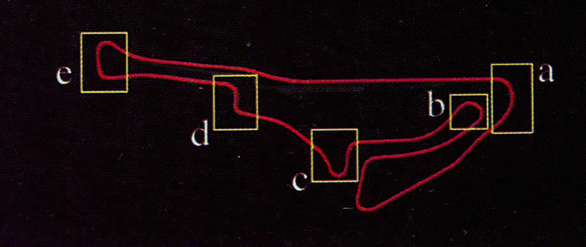


SPORTS LAND SUGO

賽道全長：3.70425km
賽道全闊：10m—12.5m
這是一條直路較多的中速跑道，看似很簡單，但卻因路面的起伏及高低差的問題所以頗為麻煩，但對比其他賽道又確是易了一點。
a.由兩個直角彎所組成的頭彎，由於相當急，故此要特別小心，因很易鏟上草地。
b.基本上是連續的三個彎，過得不好便會影響之後路程的速度。
c.這過急彎起碼要DOWN三個波，否則便很難過得好。
d.若是過得好這個彎是不需減速的。
e.這大彎只需作兩三次輕微的減速便可過了，唯一要留心的便是那段路要上斜，視野會降得很低。

CENTRAL PARK MINE CIRCUIT

賽道全長：3.23898km
賽道全闊：10m—15m
這賽道是五條賽道中最短的，但卻有很多小彎，再加上賽道窄很難爬頭，故此在排位賽時不要大意。
a.這一個髮夾彎來得相當快，所以要相當小心。
b.這一個髮夾彎是極低速的，太快只會鏟上草地。
c.這兩個需要相當高的技巧，否則很易「炒車」。
d.這一個S彎不能不減速，切記着這一點。
e.在這個尾彎中只要肯踩BRAKE便會很易處理。



PRESENT —— DATA BASE

隨GAME附送的DATA BASE

KANEKO為了讓玩者更加認識「全日本GT選手權」賽事的資料和歷史，於是便把有關的DATA收錄在一張CD-ROM上，雖未至於是百科全書，但也是十分豐富和詳細的了，故此真的是十分抵買。這一隻DATA BASE一共分開五個部份，現在就為大家介紹一下吧



MACHINES 賽車機械

收錄了1996年各隊賽車的有關資料



SPECK——各隊賽車的機械規格，包括了車身，引擎和懸卦系統

MOVIE——各隊賽車在跑道上飛馳中的片段



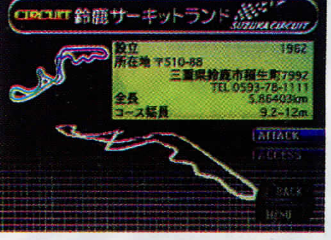


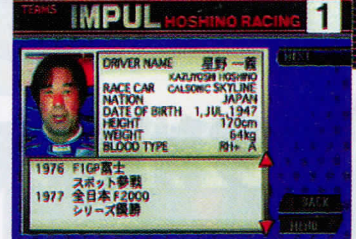
PHOTOS——各隊賽車的硬照

MODEL——在本GAME中所登場的賽車，其CG造型都可以任你操控

TEAM & DRIVERS 車隊與車手

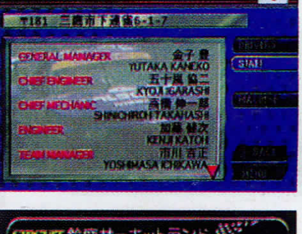
收錄了1996年各車隊和車隊的資料





DIVER——全部車手的個人資料和照片，當中還有他們戰績





STAFF——各車隊的地址，聯絡方法及工作人員的資料

CIRCUITS 賽道介紹



ATTACK——由出名的的車手向你教授各條賽道的攻略方法，但當然是指真車啦！





ACCESS——除了有各條賽道的地址及地圖外，更會教你如何乘搭交通工具前往該賽道（若在港去當然是要先搭飛機啦）

RESULTS 成績一覽

收錄了由1993年至1996年的總合成績和結果，是十分重要的資料





CAMPAIGN GIRLS 賽車女郎

收錄了1996年的23名賽車女郎片段，只可惜沒有她們的個人資料，三圍數字等，,真是可惜了一點……



將喪屍們打至稀巴爛吧！

HENRY EXPLORERS
ヘンリー・エクスプローラーズ

亨利冒險家

勇闖古代遺跡的冒險家！！

自從SEGA推出了共其槍控射擊遊戲《VIRTUA COP》後，這類遊戲便開始受到各方面的開發者及玩者的注視。而其後的好一段時間這類型的遊戲也不少。而就在前年，這隻《亨利大冒險》的業務用版推出了，不少玩者也由於那巨型的框體及爽快的射擊感而為之着迷。到了現在，此作品也移植至SATURN上。那麼，SATURN版跟業務用版有甚麼為別呢？現在就讓筆者在這裏為大家介紹一下吧。



文：小健健

故事簡介：

這個故事的主角，就是名冒險家亨利 史超域多，而他也是亨利探檢隊的隊長。某天，他就帶領着他的探檢隊，向着有名的文化遺產處，進行發掘。他不但在海底的深處取得憤怒之杖，更在域斯比奧火山處取得太坦之斧。但他現在最想去的，就是被窮爲被封印了的「命運之門」的寶庫入口。但由於此門堅硬無比，他根本進入不了。而當他翻查過古書後，知道若要進入此遺跡，必須要具備一樣叫「導之瞳」的東西。如是者，這個爲了找尋「導之瞳」的冒險旅程，即將要開始了。

SS
ZP STG

廠商：KONAMI
售價：5800日圓

遊戲玩法：

唔，基本上此GAME的遊戲玩法是跟《VIRTUA COP》非常相似的，大家都是用槍去射擊於畫面內的敵人，又或者取得ITEM。不同的是，於本GAME內是沒有人質這回事的，所以玩者們可以盡情向畫面掃射。另外，這遊戲像一些2D射擊遊戲般，是有大彈（BOMB）這回事的！！而作用也是一樣，都是可以一次過將畫面內的敵人全滅，以保生命。但大彈的補足極為有張限，所以要小心使用啊。另外，在本遊戲進行時，也是有分枝路供給玩者選擇的，以增加此GAME的遊戲性。但無論玩者選擇哪一條分枝也好，最終也會是跟該版的BOSS進行決戰，所以玩者根本不用擔心會迷路哩。

道具簡介

NORMAL GUN:
此仍本遊戲的基本裝備，共可載6發子彈，但殺傷力一般。

BOMB:
射了它的話會跟按了大彈鍵一樣，都會將畫面上的所有敵人一舉消滅。

寶箱:
若玩者打爆了它的話，一些貴重的道具便會出現，故可不要走寶啊。

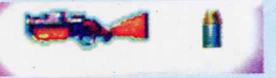
壺:
其功能跟寶箱一樣，內裏都是收藏了一些非常有用的道具。

自動槍:
總共可裝備12發子彈的槍械，故裝上它可減少再上彈的次數。

機關槍:
一次過可射出3發子彈的具連射功能槍械，可悲的是這些子彈是不能無限地補足的。

散彈槍:
攻擊範圍較大的槍種，共可載6發子彈，跟機關槍一樣，子彈是不能無限地補足的。

榴彈槍:
不論攻擊力及攻擊範圍也非常高的槍種，可載子彈5發，但亦是不能無限地補足的。



©1995 1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

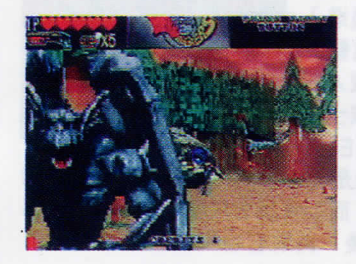


紹 STAGE 介紹 STAGE介紹 STAGE 介紹 STA

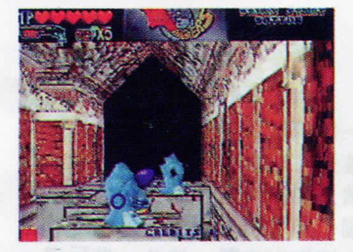
迷之森林



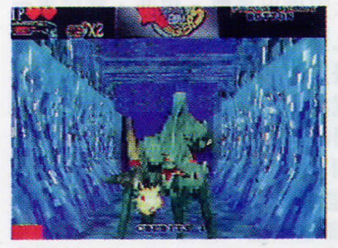
唔，這可說是全遊戲中難度最低的一版，啊啊，用來給玩者瞭解這遊戲的玩法及系統就最好不過了。若要說到此版的背景風格，故名思義，於這版內是在一個森林內與怪物們進行死鬥。而在第一個AREA中，基於場地比較廣闊，所以敵人會突然跳出來作個偷襲的機會不大。相反，那些怪物們總喜歡在樹木中左穿右插，令玩者之命中率大大減低。不過只要小心點的話，要通過這裏並不困難的。而通過了AREA 1後，若玩者是向右面的那扇門闖進去的話，便會來到一個滿佈石柱的地方，而玩者也要小心那些骷髏骨頭會從石柱跟石柱之間的空隙跳出來，繼而把你













嚇過半死。而且當那些骷髏骨頭站好後，更會向你投擲武器，故此要萬分小心。當玩者通過了這裏，去到AREA 3後，便要接受那水中作戰。在這裏，會有大量人魚型的敵人游過來，牠們不但速度快，而且不時向你放冷箭，可真是十分難纏的傢伙啊。而玩者把那些難纏的傢伙殺光後，便可來到此STAGE的波士處，她就是能將敵人變成可石頭的MEDUSA。然而對付她的方法也不是太難，只要小心她變出來的蛇仔及吐出來的霧，再集中攻擊其身體即可。



E 介紹 STAGE 介紹 STAGE 介紹 STAGE 介紹 S

傳說之地底湖

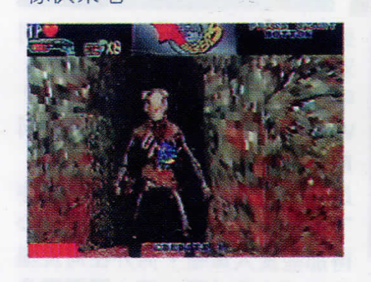


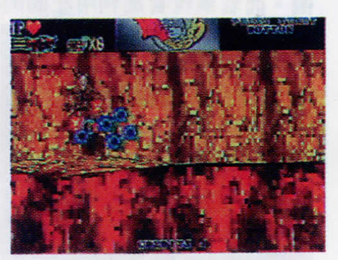
幾經辛苦終於把STAGE 1 CLEAR了，而跟着下來的又會是些甚麼呢？在這裏，玩者就在到一個沼澤底部的山洞，還跟內裏的魔物進行死鬥。在AREA 1中，玩者主要都是要對付那些骷髏骨頭及石柱，故此難度也不是太高。但玩者行左邊的門而到達了AREA 2，情況就大為不同，玩者在這裏會在同一時間被好一些喪屍攻擊，故此你一定要眼明手快，將它們逐一消滅之。而且在這版死角也特別多，而那些敵人們就很喜歡突然從這些死角中跳出來再來過埋身攻擊，故玩者可要小心應付。然而跟着下來的AREA 3，就是一個被熔岩淹蓋了一半的地帶，玩者們不但要小心那突如奇來的熔岩火炎，還要小心在對岸不停向你擲出武器的魔物。唔，其實除了這些外，這版最多的也是那些骷髏骨頭及喪屍，雖然比較難纏，但只要小心點的話要通過也不是太困難。而這個STAGE的波士，就是岩之巨人兵STONE GOLEM。基本上這個傻瓜只站在這處任你射，時不時向你噴噴火、及防御力較高罷了，所以玩者只要向着其口部狂射即可。唔，好像比MEDUSA更容易料理哇，也許它是一個不難應付的傢伙來吧。















STAGE介紹 STAGE介紹 STAGE介紹 STAG

古代之墓



來到了STAGE 3，便是來到一個類似古金字塔內部的地方。首先在AREA 1，便會有大量水狀敵人向你攻擊，而且它們通常兩個一起的出現，跟着再立即吐出水泡作出攻擊。故此，當玩者一見到它們的時侯，要第一時間消滅之，免得被它們弄得一畫面泡就非常麻煩。另外，當玩者用左面的門進入AREA 2的話，便會來到古金字塔更深入的地方。在這裏，會有大量武器不知何解的會自動飛向你這邊，而且密度也頗高。故此，玩者亦要在它們未成形之前盡快把它們射跌，不然若全個畫面也是武器的話玩者就根本無法應付。另外，在金字塔內又豈能沒有木仍伊呢？但玩者遇上它們的時侯，可要小心它們所








放出來的石頭。而且又喜歡突然在畫面角落跳出來，故玩者可要打醒十二分精神。跟着再利用左面的通道進入AREA 3的話，便會有一大群骷髏骨頭跑出來對付你，而且在這裏敵人的密度也頗高哩。而來到這版的波士，這就是被咀咒的面具：HELL MASK。在對付它時玩者有一點是要注意的，就是當它分了身的時，是不會受到仕任何傷害的，而那時玩者只要專心地射它吐出來的東西即可，等它分身完畢後，再射它也不遲啊。



介紹 STAGE介紹 STAGE介紹 STAGE介紹 ST

死靈之洞窟

來到這裏，等着大家的正是那如礦洞般的死靈之洞窟。雖然如此，但在這出現的敵人都是以骷髏骨頭及喪屍的密集攻擊為主，只要玩者不停的向着畫面掃射，也許已能把三五隻敵人射倒。而若果玩者是利用左面的通道通往AREA 2的話，就會來到邪心之遺跡的AREA 2的地方。唔，原來它們是共通的嗎？WELL，不理那麼多了，繼續向前行吧。然而來到了AREA 3，是一個需要玩者順着地下河流沖下去的地方。在這裏，又怎會少得那些食人魚哩。另外在河洗堤的兩邊又會有些甚麼它老鼠呀、蜘蛛呀向你攻擊。噢，不要理會了，射呀射，射牠吧！！反而有時玩者要小心的，就是在這裏玩者的移動速度較高，有時會令玩者難於追擊敵人。而且到了後半段，會有一些棒狀的岩石在妨礙你，而玩者一定要把三支岩可也打斷，不然就會受到傷害。所以，玩者有時可以使用爆彈來通過這裏。然而來到了波士所在的地方後，就會發現有一條6個的巨龍在此，而牠的名字就是HYDRA。然而要打倒牠的話也不是太困難，只要等牠在畫面的中央出現時，再集中向其頭部攻擊，又或者在此時使用爆彈。基於是6個頭同時受創，故可以給牠頗大的傷害。










STAGE 介紹 STAGE 介紹 STAGE 介紹

黃金之塔



唔，來到這裏，其背景風格也跟古代之墓的差不多，都是富有很重的古埃及味。然而跑出來的，都是那些密麻麻的骷髏骨頭及木仍伊，還有那些非常討厭的水狀怪物啊。而經過了那短短的AREA 1後，再選擇左邊的路進入AREA 2的話，就會來到與古代之墓的AREA 2。唔？原來這裏又是共通的嗎？既然這裏在前文講解過的話，那麼便不在這裏詳談。還是快快跑到AREA 3吧。然而一來了AREA 3，即可取得3個寶箱。跟着，玩者便要爬上一條長長的樓梯，而在樓梯的頂部就是這個AREA的出口。在一路上，會有各式各樣的敵人向你攻擊，例如蝙蝠呀、水狀怪物呀、骷髏骨頭、木仍伊呀、大老鼠呀等等，可真應有盡有。而且比較特別的，就是在這個AREA進行的時侯，其畫面是會不停轉動的，而且會越轉越快，故此這樣可能會影響到玩者的射擊判斷。唔，來到了樓梯的頂部後，亦是跟波士決戰之時。而今回玩者要面對的，就是那隻人頭獸身的SPHINX。然而此東西也頗為難纏。這是由於她有極高的移動速度，又時常在畫面中四處跑，故要打中她談何容易。而解決的方法，就是在向着畫面的同一點發射，待她跑過來時中槍，又或者多用爆彈，這些也是用來對付她的方法。



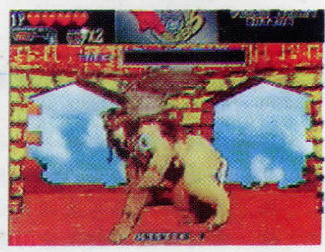












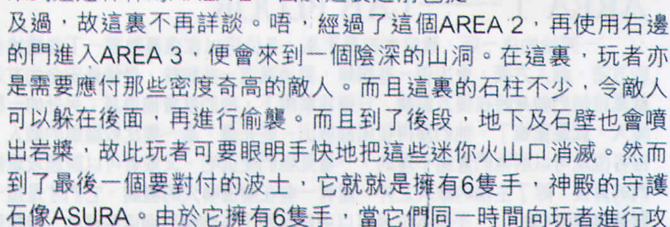
STAGE 介紹 STAGE 介紹 STAGE 介紹

邪心的遺跡



啊啊，終於來到這個遊戲的最後一版了！！而這版是於一個滿是魔物的遺跡處進行冒險。首先在AREA 1，其背景風格有點像迷之森林，都是在一個戶外場地中進行。不同的是，這裏的敵人比迷之森林更多更密，一不小心便會讓它們有機可乘。尤是那些人魚形的怪物，盡快把它射倒吧。經過了AREA 1，若使用右邊的門通往AREA 2的話，便會來到迷之森林的AREA 2。由於這裏之前也提及過，故這裏不再詳談。唔，經過了這個AREA 2，再使用右邊的門進入AREA 3，便會來到一個陰深的山洞。在這裏，玩者亦是需要應付那些密度奇高的敵人。而且這裏的石柱不少，令敵人可以躲在後面，再進行偷襲。而且到了後段，地下及石壁也會噴出岩漿，故此玩者可要眼明手快地把這些迷你火山口消滅。然而到了最後一個要對付的波士，它就就是擁有6隻手，神殿的守護石像ASURA。由於它擁有6隻手，當它們同一時間向玩者進行攻擊時，根本是很難應付的。再者，它又時常飛來飛去，又懂分身，又會跳過來起飛腳，故要打中它也不是易事。所以，它絕對是眾多波士中最難打的一個。但不要緊，只要盡量把其身邊的攻擊物射低，跟着再集中火力攻其頭部，那麼消滅它的機會亦會較大。



















蜘蛛王冒險記

一隻以蜘蛛為題才的ACTION GAME——SPIDER.THE VIDEO GAME，已經推出了，這一隻遊戲的特色，是在於遊戲雖然似一隻2D的動作遊戲，但其實玩真些，間中出現的3D場境，是可以令你有一些頭昏腦轉的，可能各位還未明白筆者所說的是甚麼的一回事，不過若你能夠認真地去玩一下的話，應該會明白箇中的意思。





製造商：BMG INTERACTIVE／BOSS GAME STUDIOS
發售日：發售中
記憶：1 BLOCK
容量：CD-ROM

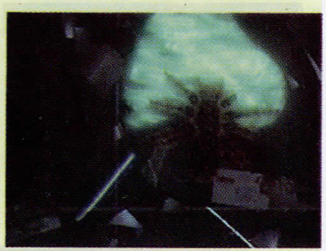
故事大綱

於國際大學的一所實驗研究中心，一位博士正在將一把幼刀子裝於一隻蜘蛛的身上，在他的努力下，那一隻蜘蛛經過改造後亦能活動自如；於一間密室中，有數名古怪的人正在觀察着那一名博士的一舉一動，並且商討着甚麼似的；然後，其中的兩人正潛進博士的實驗室內，他們還舉起了機關槍，向博士的方向亂槍掃射，四周的儀器全都被破壞，博士亦不幸地中了槍，鮮血濺滿於那一隻蜘蛛身上，那數名神秘的人將博士的驅體抬走，並且取去了一些研究用的器材；不過，那一隻蜘蛛及其他的在研究所的昆蟲竟然跟蹤着那幾個神秘人，到底那幾位神秘人有何目的？經改裝的蜘蛛又到底想甚樣？是否想拯救博士呢？還是牠其實是……他呢？









鍵的操作

○鍵：前方攻擊
×鍵：跳／吐出蜘蛛絲
□鍵：後方攻擊
L1鍵：轉換後方的武器
R1鍵：轉換前方的武器
START鍵：暫停遊戲
SELECT鍵：按下了START鍵再按此鍵的話，是可以回到MAP中，重新選擇版數

OPTIONS



在GAME OPTION中一共有六項選擇，現在為大家說明一下吧！
RETURN：回到標題畫面。
CREDITS：可以在這裏觀看一下這隻遊戲的工作人員名單及一小段工作情況。
LIVES：設定餘下的隻數，最多可設定為五隻。
CONTROLS：改變鍵的操作。
LOAD GAME：在這裏可以讀取SAVE，不過是要配合PASSWORD的。
AUDIO VISUAL：可以在這裏更改音效的音量輸出。

蜘蛛顆吐絲

各位知道了鍵的用途後，接下來最重要的就是熟習一下甚樣去使用吐絲了，因為在往後的版數中，有許多ITEMS都是要靠這一招去取得的；在平常的狀態下走到了一些沒有去路的地方，除了跳至對面的踏足點之外，其實是可以繼續行的，因為蜘蛛是能夠爬牆的關係，所以牠是會反地心吸力似的來行走，就在這一個時候若你按十字鍵的↓再緊按×鍵的話，是會吐出蜘蛛絲的，若你使用↑或↓是可以調較高低，而按←或→的話，就可以吊在絲上搖晃，各位是可以靠這一個動作來去到一些跳不到的地方。

第一版——實驗室

AREA 1——LAB FLOOR

一開始的這一版，難度實在是不高，各位可以在這裏熟習一下各種操作的方法；敵人方面，會出現一些蜘蛛，要消滅這一些蜘蛛，最佳最安全的方法就是待牠們轉身時在後方偷襲，只雖攻擊兩下，牠們就會被消滅；另外的一種敵人，就是蜜蜂了，牠們懂得在尾部放出一些光彈，是一隻比較麻煩的敵人，但各位是可以對牠們置諸不理的，一看見牠們便逃吧，又或者可以跳起攻擊牠們的背後；除了生物的敵人之外，還有一些在牆邊噴火的機關，它們才是這一關最難纏的「敵人」，不過各位是可以由踏足點下方倒轉行過這些路的，這樣就可以減低受傷的機會了；當你看見了一團光包圍的木箱，就是過關之處了。







© 1996 BOSS GAME STUDIOS




AREA 2 —— SINKS

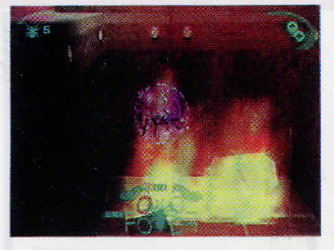
在這一版的開始，是有一些水氹的，這一些水氹是不可以跌下去或經過的，因為這一些水氹是會扣能源的；之後的一段路都是要靠跳的技巧來通過，但各位亦要不忘探索一下下方的路，看看是否有ITEMS取得；這一版整體來説都是要靠跳的技巧來通過，特別是那一些水氹；當到了最右方，看到了一些風扇葉時，千萬不要接觸到它，因為這亦是會傷害到你的。





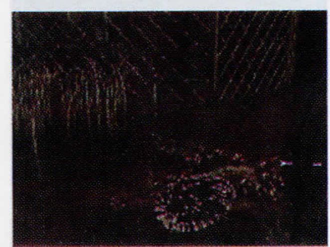
AREA 3 —— LAP TOP

一開始向左方走，會有一些液體滴下來的，但這一些液體是不會傷害到你，當看到了一團紫色的光，取得後立刻往左方走，穿過火團往上爬，可在燒杯上方取得導彈，一取得後便立即跳回火團的右方；照原路往右走的話，上方是會有一些燒瓶跌下的，在這一些地方要小心，不要被它們擊中而引致不必要的傷害，各位可以引燒瓶跌下後才通過這一些地點；行了不久，可以取到一把回力標，這一件武器由於不限使用次數，而且攻擊範圍遠，所以是一件可靠的武器；當越過了重重的火坑，就可以找到過關地點。



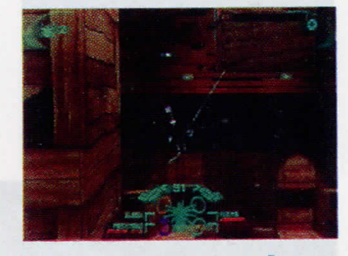

第二版——工廠



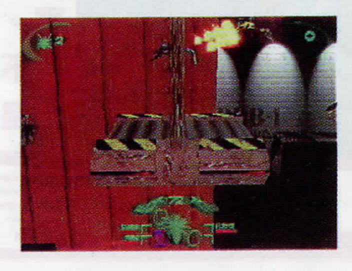
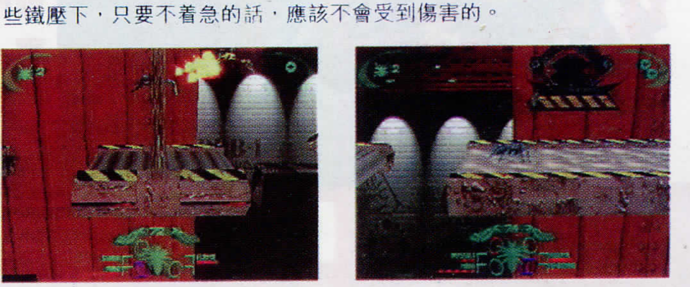

AREA 1 —— BOXES

這一版是絕對要以跳的方法來通過的，要留意的是在跳之前要看清楚對面是否有敵人埋伏，看清楚後才跳過去就比較安全；另外，大部分的木箱下都藏有一些ITEMS，大家不妨去多些留意木箱的下方；在這一版中是有一種新的敵人出現，牠們就是蝙蝠了，除了懂得飛及移動速度快外，還會噴出一些火球來攻擊你，雖然在這一版中只有一隻蝙蝠，但大家最好是走下方的路比較好，盡量避免與牠作正面的接觸。

AREA 2 —— CONVEYORS

版頭一開始的右方是有一把轉動的風扇，同樣不要接觸到它啊！往左方走是會到達一條往下的滑梯，要小心在滑下的時候跌死呀；在行了一會，是有十分多的輸送帶，各位在跳的時候要小心跌死，在必要的時候可以利用吐絲的方法來避開敵人的攻擊；在跳了一段路後，會看到一些鐵壓下，只要不着急的話，應該不會受到傷害的。

AREA 3 —— MACHINE ROOM

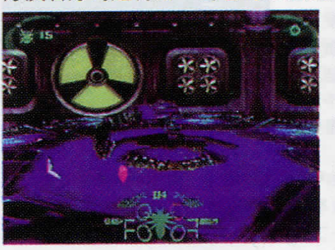
這一版比起之前的版數都麻煩得多，各位起碼要在玩一版三次，因為在這一版中一共要找尋三個有光的木箱，才可以到達BOSS處的，各位一定要進入全部洞穴及落穴，才有機會過版；在這一版中有一種新的敵人——老鼠，不過各位取得了回力標的話，要消滅牠們是十分容易的；當在這一版中取得了三個發光的木箱後，就可以到達BOSS處了。





AREA 4 —— MECHANICAL ARM BOSS

這一隻BOSS是一座機械的手臂，而你所能夠砍的路線，就只是左方及右方的迴轉路；對它的方法就是不停地兜圈，若它一使用鐵鉗向下方啄的時候，你就可以退後攻擊它的鉗，若它只是舉起鐵鉗，就立刻停步，避免中它的爆彈；當它受到了一定程度的傷害，它就會隨時將鐵鉗擺下，然後它會轉動鉗子，這時就要靠跳躍來避開，大家只要待它用鉗鉗你的時候回身攻擊它，就可以獲勝。













搶閘、守好位、最後衝刺！

邁向NO.1騎師之漫長旅程

不知各位有沒有玩過當年超任的《DERBY JOCKEY 打吡騎師》？今次《打吡騎師R》的目的和前作一樣，是為了取得世界各項經典大賽和錦標的冠軍。玩者的身份是一名新紮騎師，牌仔要一夜成名當然不是空講就行，務實地幹與積極爭取出賽機會的態度是步向成功之日的要點。

打吡騎師 R

投身騎師界前的準備

開啟電源後不久，便可看到《打吡騎師R》的標題畫面，按START後就會出現「重新開始遊戲」、「繼續遊戲」與及「音效」三項。選擇「重新開始遊戲」之後，玩者便可輸入騎師的名字（最長6個字），別稱（最長3個字）和擔任主帥的廄舍（關東與關西各有25間）。

選擇代表廄舍的要點，就是視乎玩者所希望策騎馬匹通常的距離適性（即是長途馬或短途馬）和馬匹特質，例如關東的橋父元廄舍有很多短途馬，而關西的大久根廄舍則以大器晚成馬像NARITA BRIAN這種馬王級份子見稱。話雖如此，基本上遊戲將這50間廄舍的實力設定為毫無差別的。

■騎師名字輸入畫面


■廄舍選擇畫面

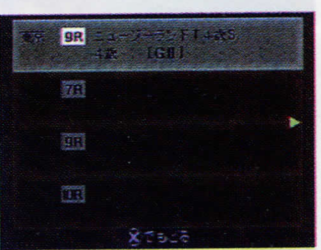


廄舍內的一切

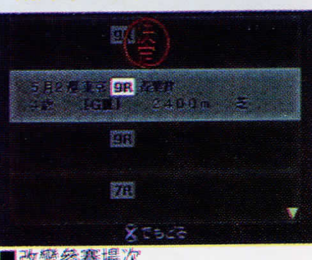
基本上，這遊戲是主要分為執行廄舍指令與進行賽事兩大部份。先説廄舍部份，要在賽馬日中獲得坐騎，先要在廄舍事務所向調教師（練馬師）詢問有關該週出戰馬的資料，玩者便可從這些馬匹中選擇想要策騎的幾匹馬。舉兩個例，若同一場次有兩匹馬出賽，玩者便可選擇認為較有機會的一匹作賽；若兩匹出賽馬是要到不同的競馬場作賽（像東京和新潟），玩者便要衡量整日的行程來作決定。


■每週賽事情報

接着，玩者可在調教師一欄中查看廄內各匹馬的狀況、預定參賽的場次與及歷來由玩者所策騎的戰績。留意馬匹們是以本獎金（頭馬獎金總數）來分級別的。另外，當廄內馬匹的級別到達OPEN級[オープン]，就可透過調教師來改變預定的場次，事關玩者可能覺得電腦對馬匹的安排會有點不適合自己。至於在記錄室一項中玩者可以查看今年所獲得的成績、目前排名、整段騎師生涯的總成績和獲獎記錄各種不同的資料；下一項開催日是進入賽馬日；最後SAVE[セーブ]一欄是儲存現在的遊戲進度。

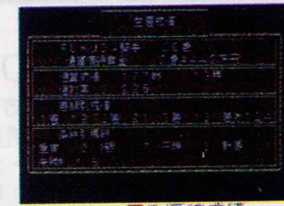

■騎乘依賴選擇


■廄內馬匹戰績


■改變參賽場次




■騎師龍虎榜


■生涯總成績

© 1997 ASMIK



遊戲基本進行流程

遊戲開始
↓
輸入騎師個人資料
↓
選擇廄舍
↓
本月及本週賽事情報
↓
廄舍指令：騎乘依頼、選擇出賽馬、查看馬匹情報等
↓
競馬場：賽前查看情報、進行賽事、賽後檢討等
↓
下週賽事

賽馬日

在廄舍決定好所策騎的馬匹後，便可選擇「開催日」來進入賽馬日進行賽事。畫面上會出現玩者將要參賽賽事的基本資料，分別有比賽場地、場次、賽事名稱和級別。馬匹參加條件、距離、玩者馬匹編號、馬匹名稱、年齡、性別、腳質和頭5名的獎金，在這裏玩者可先從調教師得到場地和策騎馬匹的情報，以預早計劃戰略。選擇開始比賽後，玩者便可從馬報看到這場賽事各匹馬的排位與賠率等資料。

■賽前情報

■馬經賠率版

賽事中的操作

要在賽事中取得好成績，首要條件當然是懂得如何去將胯下的馬匹控制得宜，否則說甚麼也是空白話。簡單來說，整場賽事主要分為起步搶閘、途沿走位和最後直路衝刺三大部份。

手掣上各鍵的功用

↑	加快步速	L1	改變為後上方較遠的視點
↓	減慢步速	L2	改變為前方的視點
←、→	馬匹走位	R1	顯示現時玩者馬匹的位置
○	全力推騎（最後衝刺用）	R2	平時是改變為後上方較近的視點，在最後直路則是較遠的視點
×	打鞭		

馬匹狀態顯示棒解說

體力STAMINA——代表馬匹現時所殘餘的體力值，會因體力的消耗而減低（指標靠向右方）。由於這顯示棒所代表的只是相對數值而非絕對數值，所以每匹馬的體力消耗程度會有所不同

力量POWER——代表馬匹在最後衝刺時所能夠使用的能量，會因應不同馬匹而有所分別

精神SPIRIT——代表馬匹的精神狀態，強行加速或拉停馬匹會大幅度影響這數值；當馬匹的精神到達0時就完全無視騎者的指令

競賽畫面一覽

(1) 馬匹位置顯示圖：玩者所策騎的馬匹是被白線所包圍着，利用這圖來確認現時自己的位置，藉以判斷馬匹的步速
(2) 化浪棒：化浪，即FURLONG，在賽馬術語中是代表競走距離。1 FURLONG等於200米，因此1600米賽事便會被稱為「8化浪賽事」。圖中棒上的8字即代表距離終點還有800米
(3) 玩者馬匹現時位置：玩者的馬匹是出現在畫面正中央的



(4) 欄：在轉彎時守着內欄，較走外檔省點距離是一般常識
(5) 馬匹狀態圖表：這3條不同顏色的顯示棒，分別代表着體力STAMINA、力量POWER和精神SPIRIT
(6) 現時排位：顯示目前頭3名領先着的馬匹
(7) 時間：由開跑起到現在所經過的時間
(8) 距離：代表距離終點還剩下多少米

起步搶閘

有話「好的開始是成功的一半」，在《打吡騎師R》中這句話可算是非常重要。當全部馬匹在閘廂內等候開閘時，畫面下方會出現一條左右移動的平衡棒，此時玩者要利用十字掣的左右來調節平衡棒的黃色部份，如果在起步時黃色部份是較為接近正中央，馬匹就能夠搶到先機一躍而出，相反的話便會比起其他馬慢了少許出閘，俗稱「濕閘」。有一點要注意的，就是每匹馬的搶閘能力是各有不同的，善於搶閘的其平衡棒黃色部份的移動幅度較小（大約只有半條棒的幅度）。


■平衡棒黃色部份接近中間

■較遠則代表會「慢閘」

途沿走位

能夠搶得先機一放絕塵當然是好，不過接着下來便需要懂得如何去控制馬匹沿途的走勢，事關「掌握步速的人就能主宰賽事」。由於無人能保證所策騎馬匹的體力能否應付整場賽事，因此保存部份體力留待最後衝刺時使用是無可厚非的（當然，前領馬是否需要這樣做則視乎情況）。按十字掣的↑或↓，就可加快或減慢馬匹當時的步速，舉個例，若策騎的是前領型馬匹，那麼便需要將馬匹推到馬群較前的位置；若是後上型馬匹，搶閘後當然不可「燒乾」自己，所以便需要稍稍減速來節省體力，若有需要可按×來鞭打馬匹。有一點要注意的，就是強行改變馬匹步速或無故鞭打牠，有可能會令牠感到極度不安，大大減低精神值。

■一起步便應聲彈出

■快放一段便要拉慢留力

最後直路衝刺

當進入最後直路時，玩者可連按○來進行最後衝刺（按2至7次，視乎馬匹的反應）。由於這招需要消耗大量體力與全部力量，因此使用的時機是視乎馬匹的能力和當時情況而定。如果體力很多，可在一進入最後直路使用這招，不過當全部體力或力量消耗盡時速度就會減慢下來；如果體力只剩很少，就要留待在最後150~250米時才用。注意，力量值有時是會在馬匹轉彎發力時消耗一點的，同時一旦進行最後衝刺便無法停下來。

另一方面，盡量避免胯下馬匹「坐BOX」，即是不可讓馬匹被困在無法抽出競跑的位置，因為若被困死儘管如何有本事也無法取勝的；唯一的解決方法是在進入直路前確認前方馬匹的位置，拉出外檔發力上。


■最後160米，被後上馬迎頭趕上


■一發力便逢馬過馬奪魁

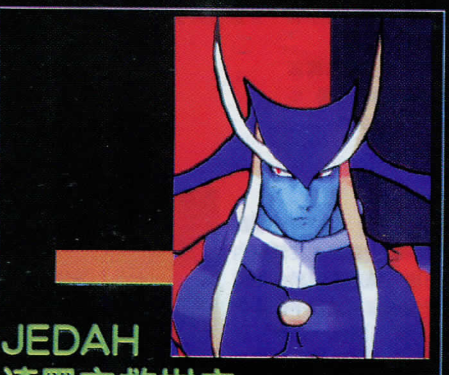




VAMPIRE SAVIOR
魔域戰士 3
（亞洲版名稱是DARKSTALKERS JEDAH'SDAMNATION）

早見出招表更正版本

實在要對廣大讀者説100,000,000聲SORRY，由於本刊在後期制作上發生錯誤，在上期（43期）的AOU特輯裏有關CAPCOM新作《VAMPIRE SAVIOR》，是遺漏了第95頁內文的，故此今期便再將全部15名登場角色的基本出招表刊登一次；如對CAPCOM ASIA CO.,LTD或其他讀者造成任何不便，本刊深感歉意。



JEDAH
漆黑之救世主

必殺技
DIO=SEGA （空中可）↓↘→＋P
NERO=FATIKA ↓↙←＋P
IRA=SUPINTA 空中時→↘↓↙←＋K
SUPUREZIO（GC專用）→↓↘＋P
EX必殺技
PUROVA=DI=SERUVO ←↙↓↘→＋KK之後K
FINARE=ROCSO ↓↓＋PP
DARK FORCE
空中浮遊：SANTOARIO





BULLETA
可愛的獵人

必殺技
SMILE & MISSILE ←（貯）→＋P或K
HAPPY & MISSILE ↓（貯）↑＋K
DEAR & FIRE ↓（貯）↑＋P
SHINESS & STRIKE ↓↙←＋P（可貯着不放）
JEALOUSY & FAKE（GC專用）→↓↘＋P
EX必殺技
COOL HUNTING ←↙↓↘→＋PP
BEAUTIFUL MEMORY ←↙↓↘→＋KK
APPLE FOR YOU →↘↓↙←＋KK
DARK FORCE
BAZOOKA亂射：THE KILLING TIME

LILITH
欲望中的迷路者

必殺技
SOUL FLASH （空中可）↓↘→＋P
SHINING BLADE（GC） →↓↘＋P
MERRY TURN ↓↙←＋K
HIGH JUMP ↓↑
EX必殺技
SPLENDOR LOVE →↓↘＋KK
LUMINOUS ILLUSION
輕P、輕P、→、輕K、重P
DARK FORCE
分身攻擊：MINDLESS DOLL



Q-BEE
成群結隊的昆蟲

必殺技
C→R （空中可）←↙↓↘→＋P
ΔA （空中可）↓↙←＋K
Sxp （空中可）K連按
R.M.（GC專用）→↓↘＋K
EX必殺技
Qj （空中可）→↓↘＋PP
＋B （空中可）←↙↓↘→＋KK
DARK FORCE
空中浮遊：i^2





MORRIGAN
夜之女王

必殺技
SOUL FIST （空中可）↓↘→＋P
SHADOW BLADE（GC） →↓↘＋P
VERTICAL DASH ↓↑
VARKYRIE TURN →↘↓↙←＋K之後K
EX必殺技
DARKNESS ILLUSION
輕P、輕P、→、輕K、重P
FINISHING
中P、輕P、←、輕K、中K
DARK FORCE
分身攻擊：ASTRAL VISION

DEMITRI
暗黑的貴公子

必殺技
CHAOS FLARE （空中可）↓↘→＋P
DEMON CRADLE（GC） →↓↘＋P
BAT SPIN （空中可）↓↙←＋K
EX必殺技
DEMON BILLION ↓→↘＋KK
MIDNIGHT PLEASE ↓→↘＋PP
DARK FORCE
蝙蝠召喚：DARK SIDE MASTER

註：P=拳擊；K=腳擊；PP=拳擊×2；KK=腳擊×2；空中可=可在空中使用；GC（專用）=GUARD CANCEL（專用）

© CAPCOM CO.,LTD. 1997 ALL RIGHTS RESERVED.

＊鳴謝：CAPCOM ASIA CO.,LTD. ＊以上全為開發中畫面 ＊基本系統請參閱第43期



ANAKARIS
復活的法魯王

必殺技

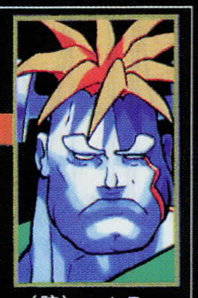
棺之舞	↓↓＋P或K
王家裁決	空中時↓↘→＋P
言靈返擊	（吸）↓↙←＋K （吐）↓↘→＋K
COBRA BLOW	←—＋P

EX 必殺技

奈落之穴	←↙↓↘→＋KK
PHARAOH MAGIC	（空中可）中K、輕P、↓、輕K、中P

DARK FORCE

分離攻擊：PHARAOH SPLIT



VICTOR
怪力之屍體

必殺技

MEGA STICK	←（貯）→＋P
MEGA FORELID	↓（貯）↑＋P
GIGA BURN（GC）	→↓↘＋K
GYROCRUSH	↓↙←＋P
MEGA SHOCK	↓↘→＋K

EX 必殺技

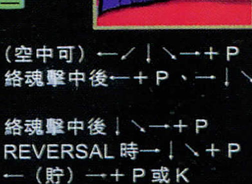
THUNDER BREAK	↓（貯）↑＋KK

DARK FORCE

憑依現象：GREAT GERDEN HEIM



BISHAMON
咀呪的武者



必殺技

絡魂	（空中可）←↙↓↘→＋P
魂寄—鬼炎斬	絡魂擊中後←＋P、→↓↘＋P
十字疾風	絡魂擊中後↓↘→＋P
鬼炎斬（GC）	REVERSAL時→↓↘＋P
居合斬	←（貯）→＋P或K

EX 必殺技

鬼首捻	→↘↓↙←＋PP
閻魔石	←↙↓↘→＋KK

DARK FORCE

強化鎧：黃金帷子



FELICIA
夢中的貓女

必殺技

ROLLING BUCKLER	↓↘→＋P之後P
CAT SPIKE	→↓↘＋P
DELTA KICK（GC）	→↓↘＋K
EX CHARGE	↓↓＋KK（貯）

EX 必殺技

DANCING FLASH	←↙↓↘→＋PP
PLEASE HELP ME	←↙↓↘→＋K

DARK FORCE

CAT HELPER：KITTY THE HELPER





LEI-LEI
靈幻少女

必殺技

暗器砲	↓↘→＋P
返響器	（空中可）↓↙←＋P
旋風舞（GC）	（空中可）→↓↘＋P

EX 必殺技

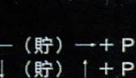
地靈刀	←↙↓↘→＋KK
天雷破	輕K、重K、中P、中P、↑
中華彈	←↙↓↘→＋PP

DARK FORCE

大暴走：離猛魂



GALLON
疾風人狼



必殺技

BEAST CANNON	←（貯）→＋P
對空 BEAST CANNON	↓（貯）↑＋P
空中 BEAST CANNON	↑（貯）↓＋P
CLIMB RAZOR	↓（貯）↑＋K
MILLION FLICKER（GC）	→↓↘＋P連按

EX 必殺技

DRAGON CANNON	←↙↓↘→＋KK
MOMENT SLICE	←↙↓↘→＋PP

DARK FORCE

殘像攻擊：MIRAGE BODY





AULBATH
水之英雄

必殺技

SONIC WAVE	←（貯）→＋P
POISON BREATH	←（貯）→＋K
TRICK FISH	←—＋K
TRICK FISH（GC）	→↓↘＋K

EX 必殺技

AQUA SPREAD	→↘↓＋PP或KK
WATER JAIL	→↓↘＋PP
SEA RAGE	←↙↓↘→＋PP

DARK FORCE

WAVE SURFING：OCEAN RAGE



ZABEL
死之搖滾樂手

必殺技

DEATH HURRICANE	（空中可）↓↙←＋K
SKULL STING	（空中可）↓↑＋K
HELL'S GATE	←↙↓↘→＋K
DEATH PHRASE（GC專用）	→↓↘＋K

EX 必殺技

EVIL SCREAM	→←＋PP
DEATH VOLTAGE	→↘↓↙←＋KK
HELL DUNK	→↓↘＋PP

DARK FORCE

最終形態：ULTIMATE UNDEAD

SASQUATCH
雪中豪傑

必殺技

BIG BREATH	↓↘→＋P
BIG BLOW	→↓↘＋P（可貯着不放）
BIG TYPHOON（GC）	→↓↘＋K
BIG TOWERS	↓↑＋P
BIG SWING	控桿回轉一圈＋K

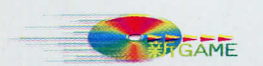
EX 必殺技

BIG BREEZER	←↙↓↘→＋PP
BIG EISBAHN	←↙↓↘→＋KK
BIG SLEDGE	控桿回轉兩圈＋KK

DARK FORCE

SUPER ARMOUR：BIG RESISTOR

註：P=拳擊；K=腳擊；PP=拳擊×2；KK=腳擊×2；空中可=可在空中使用；GC（專用）=GUARD CANCEL（專用）



SEGA AGES MEMORIAL SELECTION VOL.1

13年前的作品再次重現

令人懷念的作品，感動、感動……。

今次SEGA AGES系列推出了一個名爲MEMORIAL SELECTION的新系列，今集第一集裏面就收錄了共4隻不同年代在遊戲機中心登場的作品，分別爲：HEAD ON、PENGO、UP'N DOWN及FLICKY。相信現在的遊戲機中心是絕對找不到這些遊戲的，就讓我們在SATURN裏緬懷昔日的遊戲吧！

SS 回 ETC

製造商：SEGA
價格：4800日圓
發售日：發售中
容量：CD-ROM

HEAD ON



登場年份：1979年

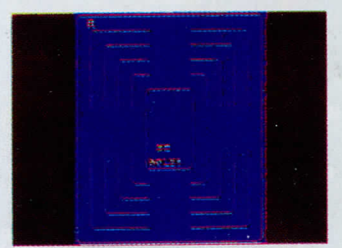
遊戲規則：要避開迎面而來的紅色車並將版面內所放置的點全部取得，每取得一粒點便得五分，但每失誤一次，所有的點便要由頭再次取得。當然，對頭車不只會走死一條路，它也會根據你所行的位置而轉線，那時，玩者就要在上下左右四個的空位來轉線。

操作方法：

方向掣：轉換走行路線時用
ABC掣：加速掣

轉線方法：

在上下方的空位時用↑或↓來轉線；在左右方的空位時則改用←或→來轉線。





© 1979 , 1982 , 1984 , 1997 SEGA ENTERPRISES LTD.

PENGO

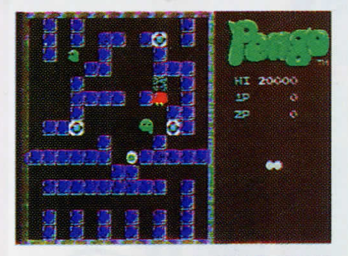
登場年份：1982 年

遊戲規則：在一些滿佈冰塊的迷宮中盡量將那些礙着的冰塊及走來接近你的敵人消滅便可，另外那些在版面上冰塊是可以消滅的，只要有一塊冰的隔鄰有另一塊冰相連，將其中一塊冰推一下便可消滅（如圖示）。還有消滅敵人的方法，一是利用一塊獨立的冰塊，當敵人與你推磚的方向成一直線，只要人推一下那塊磚，便可將敵人夾死（如圖示），另外，也可將敵人引至牆邊，然後你將牆震動，之後那些敵人便會定了形，再者便可走過去吃了它。第三，只要你能夠將版面上放着的三粒寶石排成一直線時，除了得到額外的分數外，更可使所有在版面上的敵人定形。

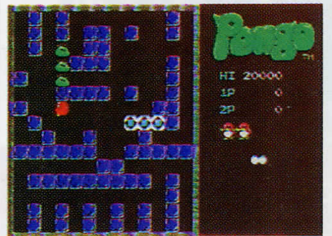
操作方法：

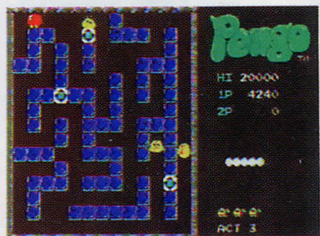
方向掣：企鵝的移動方向

ABC掣：推冰、破壞冰塊震牆









UP'N DOWN





操作方法：

↑掣：向前行駛及加速

↓掣：向後行駛

←：十字路口時向左邊的路進發

→：十字路口時向右邊的路進發

ABC掣：跳起（但向後行時是不能跳起的，請留意）





登場年份：1984 年

遊戲規則：將版面上十種不同顏色的旗全部取去便算完成版。而在取旗的同時會有其他的車行走，最重要的就是千萬不可與他們相撞，但你可以跳高將他們壓死。另外，在十字路及T字路口是可以利用方向掣轉線的。還有，某些地方如果你的車速不足是不能上斜的，反而會溜後，如果這時有其他車從後而來便大事不妙。

FLICKY

登場年份：1984 年

遊戲規則：玩者控制着一隻藍色的雀，去取得放置在畫面上的黃色小鳥，然後將他們帶到有閃燈的出口處，只要將中版面中所有小鳥領到出口處便算完成此版，另外，玩者可以一口氣將所有小鳥帶到出口處。當然，在玩者帶領小鳥的同時也會有其他的敵人出現，敵人有兩種，分別為小貓及綠蜥蜴，玩者可利用在版面上取得的釘、花盆或茶杯等……將那些敵人擊倒。





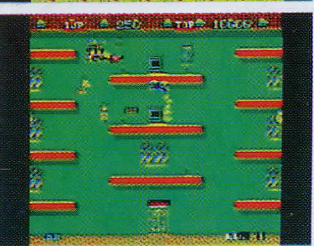




操作方法：

方向掣：藍色雀的移動方向

ABC掣：跳掣（在某些地方跳起時會有3角跳的效果）





NAMCO博物館 Vol.5

遊戲概要

《NAMCO博物館》系列由推出至今，已經是第5集了，而這次的《NAMCO博物館 Vol.5》可以說是系列的最終號了，所以在這「博物館」之中的遊戲可以說是經典中的經典，而且這些遊戲的街機版本更是當日非常受歡迎的，亦有這樣的作品才可以算是「經典」。在《NAMCO博物館Vol.5》之中出現的遊戲包括有《DRAGON SPIRIT》、《VALKYRIE傳說》、《BARADUKE》、《PAC-MANIIA》和《METRO-CROSS》，雖然在《Vol.5》之中的遊戲只有五隻，不過論遊戲的受歡迎程度則對不會比以往的數隻為差，而且是有過之而無不及的。當然，在這「博物館」之中仍然保留了以往一直非常受歡迎的畫廊和以前的遊戲資料，而且今次的「博物館」更加由以往的兩層加至三層呢！







⊙ BARADUKE ⊙


■這便是《BARADUKE》的展覽室。

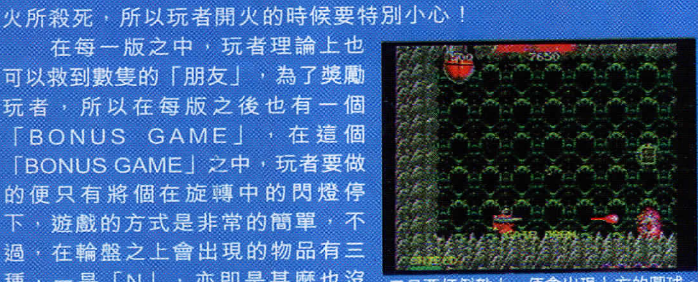

■展覽室中的展品。


■這是《BARADUKE》的遊戲

《BARADUKE》在《NAMCO博物館Vol.5》之中可以說是名氣較為遜色的遊戲，而事實上這遊戲的確是比較簡了少許，所以不為玩者重視也是有其道理的，然而這遊戲其實是有其獨到之處的，雖然這是早年的橫向動作遊戲，不過在意念上已是非常的好。遊戲的方法非常簡單，者在版圖之中會遇上不少的敵人，只要玩者能將那些「不動」的敵人（其實應說是砲台比較好些）打倒，便會有一個圓球狀的物體出現，玩者可以從圓球之中救出「朋友」，不過，玩者要小心一點，這些「朋友」也同樣可以被玩者的砲火所殺死，所以玩者開火的時候要特別小心！

在每一版之中，玩者理論上也可以救到數隻的「朋友」，為了獎勵玩者，所以在每版之後也有一個「BONUS GAME」，在這個「BONUS GAME」之中，玩者要做的便只有將個在旋轉中的閃燈停下，遊戲的方式是非常的簡單，不過，在輪盤之上會出現的物品有三種，一是「N」，亦即是甚麼也沒有；其次便是「朋友」，如果幸運地轉到這個位置的話便可以為自己的防護罩加「一格」的能源；最後一種便是「敵人」，這可是輪盤之中最不濟的東西，玩者的燈來到這格便會被扣一格能源，正所謂有獎有罰，非常公平呢！

玩者不要以為這個遊戲便是這麼簡單，事實並非如此，因為在後期的版面之中玩者會遇上一些「陷阱」，在圓球之中的並不是甚麼「朋友」，而是敵人，玩者這時便要非常小心，因為玩者本身的防護只能抵禦敵人的三次攻擊，所以如果在這些地方「中招」的話，玩者便會很快「GAME OVER」。遊戲的進程是以一個又一個的小段作分隔的，基本上玩者在每一個小段之中是要先通過五層的戰鬥，然後便會來到第六層的「BOSS」那裏，當然，玩者一定要戰勝BOSS才可以過關到達另一個小段。在遊戲之中，玩者可能會被遊戲過版時的「圖像」所欺騙，因為事實上最後的兩版其實是相當「宏偉」的，而且充滿「深度」，所以玩者要先做好心理準備。


■只要打倒敵人，便會出現上方的圓球。


■這個便是每版之中的出口。

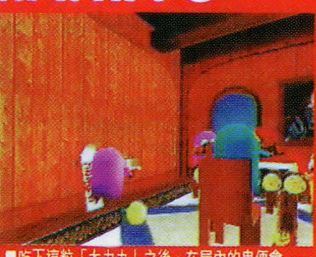
■每版完成之後，會因應玩者所救的「朋友」目來玩「輪盤遊戲」。

© 1997 NAMCO LTD.,ALL RIGHTS RESERVED

⊙ PAC-MANIA ⊙


■《PAC-MANIA》的門口不俗吧！


■在小屋之中便是《PAC-MANIA》的遊戲室。


■吃下這粒「大力丸」之後，在屋內的鬼便會……

經典！如果說到是經典的話，便一定不可以不提這遊戲了，因為《PAC-MAN》這遊戲可以說是陪伴着不少人成長的遊戲，所以相信提起《PAC-MAN》這個名字，相信不會有一個玩者會說不知道的。而說到《PAC-MAN》這個遊戲，已推出過十分多的版本，不論是「男版」又或是「女版」也有，不過，如果說是3D版的話，這便是第一隻了，相信不少玩者當年也玩過這個版本了，那立體感是相當的出色，而且因為作相當簡易，所以這種3D的視並不會像其他3D遊戲般在轉向出現問題。

唯然在外觀上這隻《PAC-MANIA》以前的各個版本有着非常大的分別，不過在玩法上是完全沒有不同的（其實是有一點兒不同的），玩者基本上可以使用以前的方法來應付這遊戲，然而，玩者在這個版本的《食鬼》之中是可以使用新的系統來操作的，那便是「跳躍」了！在《PAC-MANIA》之中，「PAC-MAN」是可以「跳」的，玩者便是可以使用這「跳」來避過「鬼」的追趕，在以前的各個版本之中，「PAC-MAN」也沒有這種能力的，唯獨在這《PAC-MANIA》之中便有「跳」的功能，所以當「PAC-MAN」被鬼追着之時，便不用只是不停的逃避，大可以看準時機一跳，逃出鬼的魔掌。

除了「跳」之外，《PAC-MANIA》其實沒有甚麼太大的改動，至於小改動方面，在《PAC-MANIA》之中鬼的數目是多了一點的，基本上以前的《PAC-MAN》之中，鬼的數目太約也只是四隻左右，不過在這次之中則有六隻之多，所以玩者可以得到的分數也會倍增，一如以往，鬼的分數是倍增的，由200分開始，而在《PAC-MANIA》之中，最大的得分便是6400分了。

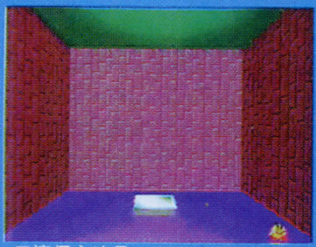
玩者或許會疏忽了一些遊戲之中的「小樂趣」，首是在遊戲室之中的「眾鬼」，當玩者進入遊戲室之中，會見到數隻鬼在坐着，而另一隻鬼則好像是「侍應」，只要玩者食了在地上的「大力丸」，坐着的鬼便會變成藍色，而且從窗戶逃出屋外，至於那「侍應鬼」，玩者必定要走到他身邊他才會變成藍色然後匆匆逃去，很有趣的呢！而另一個小樂趣便是在遊戲之中觀看鬼的「眼神」，當「PAC-MAN」跳過鬼時，他們的眼神是會向上望着「PAC-MAN」的，非常可愛。


■遊戲之中的其中一種得分方法，食 SPECIAL ITEM。


■這遊戲的最大特色：PACMAN是會跳的。看！那鬼的眼神……


■當然，食鬼是最精采的！

⊙ METRO-CROSS ⊙


■這個方塊是………？


■《METRO-CROSS》的展覽館。（小心氣水罐！）


■最常見的障礙物——「氣水罐」。

精采！這個名叫《METRO-CROSS》的遊戲可以說是一個「賽跑遊戲」，在當年的「動作」遊戲之中，這《METRO-CROSS》亦可說是非常受歡迎的遊戲之一，所以這次《METRO-CROSS》被收錄在《NAMCO博物館 Vol.5》之中已是理所當然的事。其實《METRO-CROSS》這遊戲的玩法是極度的簡單，玩者只要控制着主角在那條「賽道」之上向前奔走，只要在指定時間之內完整條賽道便算過版，然而要完成遊戲之中的賽道便並不容易了。在《METRO-CROSS》這遊戲之中，不同的賽道之上也有不同的「陷阱」，在賽道之上除了有陷阱之外，還有一些給玩者使用的道具，有了這些道具的幫助，玩者便可以比較輕易的完成遊戲。

在遊戲之中玩者最常見的陷阱便是「氣水罐」，「氣水罐」的出現方式有很多，有時會是一排的滾出來，有時則是成箭咀型的出現，總而言之，玩者一定要跳過些罐，否則只會有兩種結果，其一是被「氣水罐」壓成「人餅」；其次便是被拋到老遠，結果雖然不同，然而後果只有一個，便是浪費時間！除了「氣水罐」之外，「欄」亦是玩者的一大剋星，遊戲是要玩者「快」，然而如果太快的話，又會很易給這些「欄」絆倒，這時候玩者便要作出一個決擇，要快還是要安全呢？陷阱除了是在路上的「物體」之外，路面本身也是一個很大的陷阱，玩者在賽道之上會見到不少綠色的地方，那些地區便是「慢行區」，如果玩者踏上去之後速度便會銳減，不過，如果玩者取得「滑板」的話，便可以如果在這些路面之上行走了。（小心！如果跳起的話，便會失去滑板）

至於滿地也是的「藍色氣水罐」卻並不是玩者的敵人，反而是玩者的福星，這些「藍色氣水罐」除了可以為玩者帶來分數之外，更可以使時間停頓，這點是非常重要的，不過要做到這點便要花一點兒的功夫，因為如果只是「踢罐」的話只可以得到分數，然而如果能「踩罐」的話便能使時間停頓一段很短的時間，所以在可能的情況之下也要盡力「踩罐」。

當然，遊戲的目的是到達終點，所以其實以上所說的亦只是當中的一點兒要點，記着！最終目的始終是到達終點，所以不用太拘泥於以上所說的甚麼道具和陷阱，遊戲只一句說話：「為了達到目的，可以不擇手段！」


■黃色的跳台可以幫助玩者跳個老遠。


■滑板是可以使玩者在綠色「慢地」上正常行走的好道具。


■「呵！呵！」到終點了。

⊙ VALKYRIE傳說 ⊙


■這是《VALKYRIE傳說》的展覽館入口。



■在遊戲之中可以購入的其中一些道具。


■多可愛的「VALKYRIE」啊！



這名叫《VALKYRIE傳說》的遊戲可以說是家用機之寶了，因為這是其中一隻遊戲由家用機移植到街機的，本身這遊戲是在任天堂推出的，之後被移植到街機之上，可見這遊戲的受歡迎程度。雖然這是一隻動作遊戲，不過其實這遊戲是有一個非常完備的故事。「在很久之前，天神將種子交給了人類。這種子並非普通的種子，而是一種可以實現任何願望的種子，這種子生長於北方的大地之上，利用發出着黃色的泉水養育着。然而人們的慾望是無窮無盡的，所以為了這株能實現願望的種子，人們開始發生戰鬥，在大地之上剎時一片愁雲慘霧……在天上界，天神不忍看到這種情景，所以便派戰鬥女神——『VALKYRIE』，帶着神聖的劍和盾，到地上界為人們解救這個危機……」

在《VALKYRIE傳說》之中，除了1P可以使用的主角「VALKYRIE」之外，另外一位人物（2P）其實也是一個非常受歡迎的人物，他便是「山多拉」了，這「山多拉」在《VALKYRIE傳說》之後，更加被「重用」，推出過其「個人動作遊戲」，所以，《VALKYRIE傳說》真是一隻非常、非常受歡迎的遊戲。雖然有故事，又有其他各種各樣的資料，不過《VALKYRIE傳說》始終也是一隻動作遊戲，所以其遊戲方式其實沒有甚麼太過特別之處，玩者在開始遊戲之時只是拿着一柄普通的劍，不過當救了小女孩之後便會得到一柄魔法劍，同時，這劍是可以自動強化的，所以玩者不斷滅敵人，劍的攻擊方法也會不停轉變。

由於《VALKYRIE傳說》是一隻動作遊戲，所以和其他同類遊戲一樣，在每一個版面之中也會有一個BOSS和玩者對戰的，然而BOSS實力實在有點兒的「差勁」，所以玩者反而要擔心的便是在路途上所遇到的敵人，而且在一路之上玩者是可以得到一點兒補給的，這些補給可以為玩者增加力量，不過，要有收獲便一定要先付出，要付出的當然是錢，錢從哪裏來，當然是敵人，玩者每殺死一個敵人也會看到一個金幣，不過能否拾到便要靠玩者自己了。


■剛換了劍的「VALKYRIE」攻擊力依然不甚太強。


■遊戲之中的「商店」。


■BOSS似乎不是太難對付呢！

⊙龍魂 DRAGON SPIRIT ⊙



■當年《DRAGON SPIRIT》的宣傳POSTER。


■在展覽館最後的房間便是遊戲室。


■變成龍的王子與公主……

相信一直有玩射擊遊戲的玩家們一定不會對《龍魂》這個名字感到陌生，對了！她便是當年非常受歡迎的射擊遊戲《DRAGON SPIRIT》，亦即是大家一直在叫的「三頭龍」。這個相當受歡迎的射擊遊戲也有一個故事的，雖然故事比較「行貨」，不過，也是一個合情理的故事呢。故事在眾神的時代，太陽神「亞利亞」和「BLUE DRAGON」曾合力將充滿邪惡和黑暗的魔王「煞埃路」封鎖在冰河地帶的深處，使世界回復和平，不過，由於人們對「亞利亞」的恩惠漸漸淡忘，所以封印的力量亦開始減弱，最後，魔王「煞埃路」終於也復活過來，而且這魔王更選了「米多加度國」的公主雅麗莎作為祭品。就在雅麗莎生日的那天，天空突然變成一片灰暗，而公主就在此時被怪物捉走了。這時候王城之中變得一片混亂，這時，「亞利亞」竟然出現在國境警備隊的隊長亞姆路面前，「亞利亞」將聖劍交給了亞姆路，於是他便變成了「BLUE DRAGON」，開始前往魔宮救出被捉走的公主……

在《DRAGON SPIRIT》之中，共有9個不同的版面，其次序分別是：石灰大地、火山、密林、砂漠、洞窟、冰河、深海、暗黑和最終面魔宮，和一般的射擊遊戲一樣，在每一版之中玩者先要闖過不少難關，然後才可以到達BOSS的所在地，不過，某程度上玩者在未見到BOSS前已會受到非常嚴峻的考驗，因為玩者在每版之中也會遇上不少的敵人，當中包括了在空中和地上的敵人，有些更會由地面飛上天上向玩者攻擊。為了要對付敵人的攻擊，POWER UP便是必要的東西，玩者可以由很多途徑得到強化，最基本是擊中在地上的「蛋」，紅的便是加強攻擊力，每集齊3顆紅色蛋便會升1個LEVEL；藍色的則是「加頭」，玩者最多可以變成「三頭龍」，然而除了以上的POWER UP之外，玩者更可以由「閃光」敵人身上得到他珠，這些珠的工用非常多，有的是「地震珠」，可以在一段時間之內將所有地上的敵人消滅；有的可以使玩者變成綠色的火龍，可以發射出最強威力的火柱；當然，在射擊遊戲之中又怎會沒有防護罩……然而，共9版的《DRAGON SPIRIT》，各位可以玩者哪一版呢？


■選擇「NEW」的話會多了一個EASY MODE。


■玩者要好好運用對空及對地的攻擊。

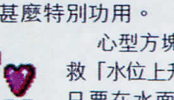

■打敗這BOSS才剛完成遊戲的一半……！

天地無用 連鎖必要

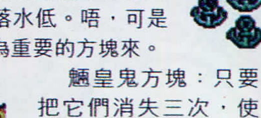
文：小健健



方塊簡介：



顏色方塊：最普通的一種方塊，只要三個同顏色的聚在一起即可消失，沒有甚麼特別功用。



心型方塊：唯一能解救「水位上升」的方塊，只要在水面上讓它們消失即可減低水位。

船型方塊：此方塊的功用，就是將浮在水面上的方塊壓落水底。唔，可是一種頗為重要的方塊來。

魎皇鬼方塊：只要把它們消失三次，使用的人物便會自動使用其獨特的必技，絕對是可以讓形勢扭轉的「神器」。



機種：SATURN
廠商：PIONEER
售價：5800日圓

魎呼入侵PUZZLE GAME世界！！



就在96年中，《天地無用》這頗受歡迎的動畫作品推出了其首隻SATURN遊戲，名為《天地無用！御魅理溫泉水氣娜娜之旅》(介紹請看第19期《遊戲誌》)。但基於此遊戲是以AVG.型式進行，而且本遊戲是需要玩者對日文有一定的認識，故此令不少本是《天地》迷的玩者為之卻步。但踏入了97年，《天地無用》又有遊戲推出於SATURN上了，但今次出現的卻是一隻投落式的PUZZLE GAME，故相信這也能滿足到好一些《天地》的FAN吧。



遊戲玩法：

基於這也是一隻投落式的PUZZLE GAME，故此其玩法可跟《PUYO PUYO》有些相似，大家都是要把相同的方塊聚在一起，繼而令它消失之，而且若同時把好一些方塊消去的話，便可將對手「陷害」。不同的是，本遊戲只需3粒相同的方塊便可令它們消失。另外，「陷害」對手的方法也與別不同，這GAME是會令對手之水位上升的。當水位上升了後，之後下來的方塊便只能浮在水面，不能跌下去。另外，被水淹著的方塊仲使是相同的3粒聚在一起，但也是不能消失的。而要使水位下降的唯一方法，就是要於水面令心型的方塊消失。而本遊戲的最大特色，可說是每位人物也有其獨特的必殺式。而使用的方法也十分簡單，只要魎皇鬼方塊合共被消失了三次即可。以上這些便是本遊戲的基本系統。





五大遊戲模式簡介：

STORY MODE：



話說天地等人為了可以唱到自己喜愛的卡拉OK歌曲要將其他對手用PUZZLE的方法打倒......。雖然這是一個無謂得可以的故事，但在此遊戲模式中卻有一個水準不低的OPENING，而且每位人物都有其自己的ENGING。最特別的，就是當玩者CLEAR了一名人物，在OMAKE MODE中就會加多一樣ITEM，蠻有趣的哩。

練習 MODE：

這是一個供給玩者熟習此遊戲系統的遊戲模式。在這裡，魎皇鬼會做你的對手。但牠卻是一個弱得可以的傢伙，因為牠是不能使用必殺技的！！而且方塊的下跌速度及水位的高度也可被玩者自行調校，實在十分方便哩。自然技術不精者就在這裡磨練一下吧！

FREE MODE：



在這遊戲模式中，玩者可以自行選擇自己及電腦所使用的角色，繼而進行對戰。除此之外，玩者更可以調校電腦的強弱程度。啊啊，當玩者在「練習MODE」內跟魎皇鬼磨練得有一定的實力的話，就跑來這裡試試自己的實力吧。

2 PLAY MODE：

故名思義，這是一個可讓兩名玩者同時對戰的遊戲模式，然而跟「FREE MODE」一樣，玩者皆可以自由設定自己的角色及遊戲的難度，如水位的高度及方塊的下降速度等。唔，這絕對是友情及思考速度的大考驗，努力吧。

自我介紹：

基本上這裡並不是用來玩的，而是介紹一下於本遊戲會出場的《天地無用》人物。除了在文字上的介紹外，更有聲優的親「聲」演出哩。這裡令玩者可在打機之餘，亦更能瞭解到《天地無用》這動畫作品。



©AIC/PIONEER LDC,INC.　©PIONEER LDC,INC.　電腦商會　アクセス

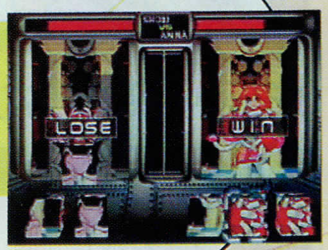


未來的對戰格鬥 CUBE BATTLER

新奇古怪的新型對戰格鬥方式

πC¿Π•ÿ™∫§Œ≥"ßQ±¯•Û

遊戲的目的當然是將與你敵對的敵人全部擊倒；至於勝利條件則有兩個，一是誰能夠先將所有黑白色的格，利用那些彩色方塊將其全部變回彩色；二是任何一方先將另一方的體力全部扣盡，當然是利用攻擊的方法。



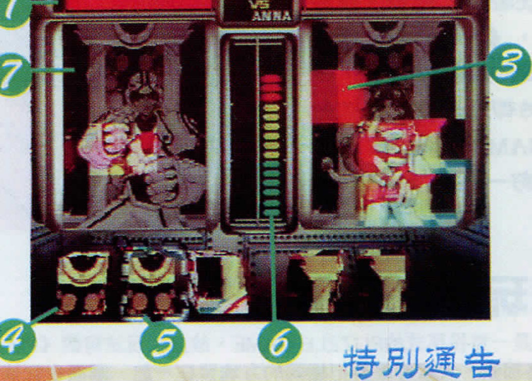
故事背景

在未來的世界，格鬥遊戲的對戰方式已由平面的玩法改變成體感遊戲的方式進行，後來這種方式漸漸流行起來，這種格鬥遊戲方式名為「CUBE BATTLER」，之後一個謎之組織利用這款遊戲舉行了一場的格鬥比賽，至於你能否擊敗其他的對手而成為冠軍呢？



畫面看法

1. 體力計
2. 主畫面
3. 攻擊時方塊所放的位置
4. 可選擇的方塊
5. 選方塊時用的指標
6. 攻擊倒數計



操作方法（此爲初期設定）

方向掣：控制方塊的上下左右移動及選擇方塊。

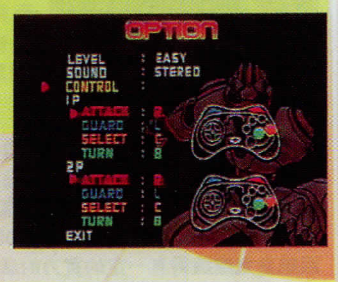
B掣：方塊的轉向。

C掣：決定選擇的方塊及決定方塊放進的位置。

L掣：防禦。

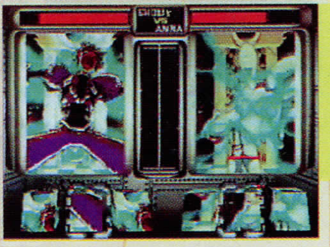
R掣：攻擊。

X掣：於1P對電腦模式時專用，在選人畫面時作隨機選擇。



攻擊方法

當你按下攻擊掣後，畫面上十二格中的其中一格便會有一格變為紅色，你只要將方塊放進紅格（當然背景也要配合）後，便會自動攻擊。另外要注意以下四點：一是已放了方塊的地方是不能作攻擊之用；二是當你能夠利用二連串或三連串（即□□或□□□）作攻擊時，威力會增大；三是如果在按下攻擊掣後，電腦所給你的攻擊方塊位置不適合的話，可再按多次攻擊掣將紅格位置改變；最後一項就是當你按下攻擊掣後，便要在攻擊倒數計到達最底之前攻擊，否則便會因待機太久而需要休息，如果敵人在此段時間作出攻擊的話那便大事不妙，因為自己也不能防禦。



SS PUZ MEM 2P

發售日：發售中
價格：5800日圓
容量：CD-ROM
記憶：1 BLOCK
製造商：
YANOMAN GAMES

特別通告

如果各位玩者對於今集的《CUBE BATTLER》耳猶未盡的話，那便要再玩玩在四月推出的另一集《CUBE BATTLER》，因為該集的故事是以女主角——ANNA未來作中心的，到時請不容錯過。



©1997 AMUSEMENTMEDIA SOGOGAKUIN DML , YANOMAN , MARUBENI



寶魔HUNTER琳姆 WITH PAINT MAKER

可以看動畫之餘又可以自己創作遊戲，真是一樂也。

大家有否記起在三十八期的「ASMIK新作大巡禮」中曾提到有關此遊戲的資料，經過了大約三個月的最後開發後，現在終於與大家見面。







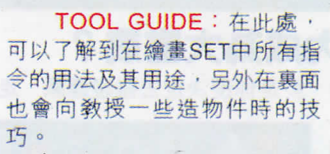
製造商：ASMIK
發售日：發售中
價格：4900日圓
容量：CD-ROM
記憶：3至15 BLOCK

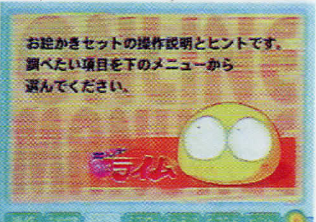
標題畫面選項

GAME START：觀賞三段《寶魔HUNTER琳姆》的原作故事，每一個故事均會隱藏着一個極具意義的教訓；另外，在選項畫面中按下L1+R1掣後，便可以觀看每個故事中的分段，當然包括了OP、ED及有趣的中場廣告。每一集的時間大約10至15分鐘。

繪畫SET：這就是今集遊戲的最大賣點，玩者可以在裏面作人物設計，設計一段小小的故事（包括人物及對白），甚至可以自行設計一個縱向射擊遊戲內的敵人、BOSS、自機的形狀，以至背景、敵人的行徑方式、敵彈的形狀及遊戲的規則也可以作出改變，非常有趣。

TOOL GUIDE：在此處，可以了解到在繪畫SET中所有指令的用法及其用途，另外在裏面也會向教授一些造物件時的技巧。







TOOL GUIDE 裏的內容

操作：教授玩者於遊戲內、繪畫SET內及射擊遊戲內的最基本操作。（共三頁）

繪畫SET：説明繪畫SET內的畫面看法、工具指令的用法及怎樣使用繪畫版。（共十八頁）

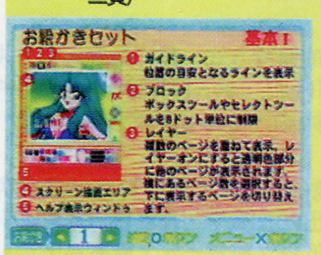
TEXT：説明畫面繪畫後的對白編寫方法及對白用的特別效果。（共三頁）

THEATER：介紹怎樣將玩者作好的故事播放出來的操控方法。（共一頁）

SHOOTING：介紹一下作一隻射擊遊戲的方法、要注意之事項及工具之用法。（共二十九頁）

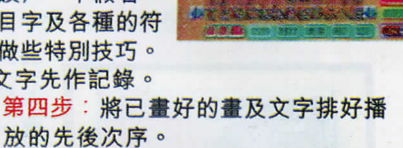
SAVE / LOAD：記錄及呼喚記錄時所要注意之事項。（共四頁）

HINT：製作射擊遊戲及作故事時的一些實用性技巧。（共十三頁）





示範——作一個小小的短劇

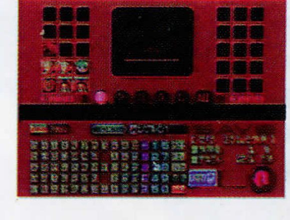


第一步：首先在繪畫版中將出場人物畫出來。

第二步：之後在文字設計處將你所需的文字輸入，可以輸入的有：漢字（輸入方法是使用日文中的音讀）、平假名、片假名、英文字、數目字及各種的符號。還可以在文字中做些特別技巧。

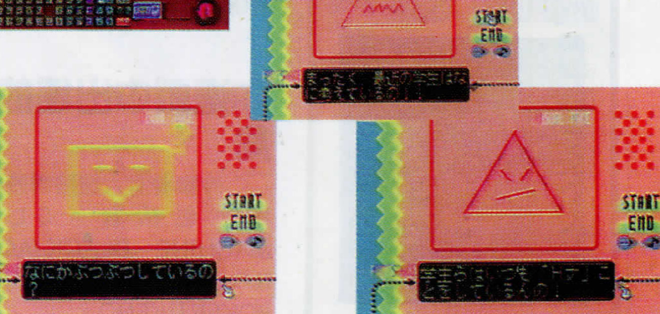


第三步：將已畫好的畫及文字先作記錄。



第四步：將已畫好的畫及文字排好播放的先後次序。

最後一步：進入THEATER的指令中將故事播放出來。



© 1997 SILENCE / © 1997 ASMIK



100萬美金等你去囉 拉斯維加斯之夢2

你能否在這一星期內成為大富翁？

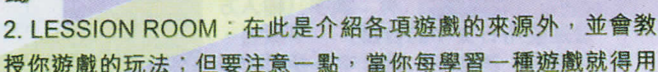
這一天，你擁有一千元美金，於是你便決定去碰碰運氣，走到拉斯維加斯的一家著名酒店——GALAXY HOTEL，入住該酒店後，你便從接待員的口中得知，如果你能在七日內在賭桌上獲得一百萬美元的話，便可以成為酒店的VIP會員，而會員是可獲得各項的優惠，於是你便開始這一星期的賭徒生活。



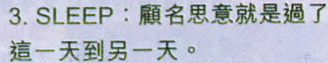
房間畫面

這就是你入住房間的畫面，右上角的就是你現在所擁有的金錢量、入住日數及現在時間，至於右下方就是功能指令表，而每個指令的意思就是：

1. CASINO：往賭場去開局（賺錢）。



2. LESSION ROOM：在此是介紹各項遊戲的來源外，並會教授你遊戲的玩法；但要注意一點，當你每學習一種遊戲就得用去五分鐘的時間。



3. SLEEP：顧名思意就是過了這一天到另一天。
4. SAVE：將現在的遊戲進度記憶至SAVE CARD。
5. EXIT：退出遊戲（即是暫時不玩的意思）。



製造商：
IMAGINEER
發售日：發售中
價格：5800日圓
容量：CD-ROM
記憶：1 BLOCK

本遊戲中出場的賭局

今集會有六種賭博遊戲登場，包括有：SLOT MACHINE、BLACKJACK、ROULETTE、CRAPS、POKER及KENO。

SLOT MACHINE——老虎機



在賭場中共有四種不同的老虎機，最低投注額由一元至一百元。老虎機的種類——1.SPACE BANDIT：最低投注額—$1、2.CHERRY BOMB：最低投注額—$1、3.GALACTIC SEVEN：最低投注額—$10、4.WONDER PLANET：最低投注額—$100。

BLACKJACK——廿一點



今次有一個比較特別的玩法，就是當你最初分發的兩隻牌如果是相同數目的話，是可以分成兩邊來玩的，相對來說當然也要付出多一份的錢。另外，當莊家的手上如果有一隻A的話，你是可以估他是否最大的廿一點，之後你要多付一元，如果莊家手上的牌真是廿一點的話，你便可以得到兩倍的回報。在賭場中共有三種不同的投注額，分別為$5-$50、$25-$100及$100-$5000。

ROULETTE——輪盤



當然是買數字而看你中不中，如果買單一數字的話，倍率是36倍；連續兩個數字的話就是倍18倍；買三個連續數字的話就是倍12倍；四個數字的話當然是倍9倍；另外，賭紅黑格的是倍2倍。在賭場中共有三種不同的投注額，分別為$5-$50、$25-$100及$100-$1000。

CRAPS——拋骰子



當然是賭拋出後的數字，在賭桌上均會寫清楚這一項的倍率，例如九倍一等……，當有任何人用兩粒骰拋出了七這個數字的話便算全體落敗。在賭場中共有三種不同的投注額，分別為$5-$50、$25-$100及$100-$1000。

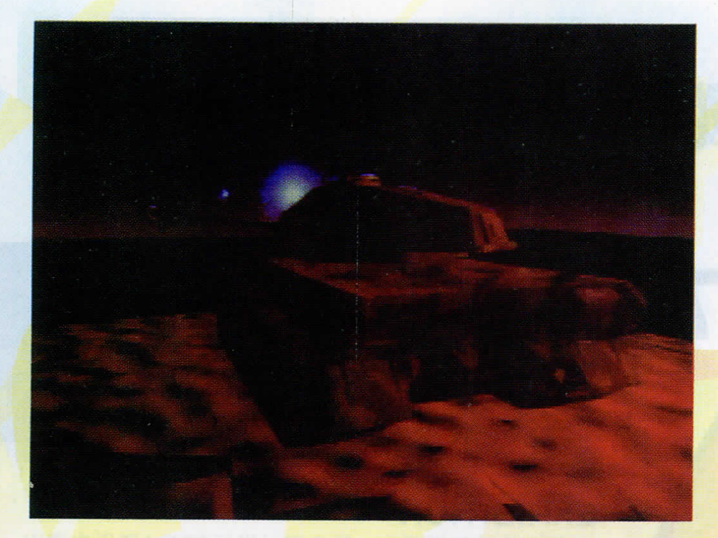
POKER——百家樂

各位也經常在電視劇中看到的賭博方式，最終是五人手上共有多少對牌或「FULL」，當然有「FULL」的人便算勝者。在賭場中共有三種不同的投注額，分別為$1-$5、$10-$50及$100-$500。

KENO——

這遊戲相等於BINGO及香港的六合彩，玩者可在80個數字中選出1-15個數字，之後任意取出20個數字，再根據你買中了多少數字而結與你相應的倍率。最低投注額為一元、最高為十元。

© 1997 IMAGINEER / DICE



世界大戰再次一觸即發
鈍色之攻防32人之戰車長

由第一次世界大戰的戰車至二次大戰末期的戰車均應有盡有

故事背景



西曆一九二九年三月三日上午七時零三分，一個位於歐洲中部名為優魯共和國的地方，在那一天，一位名為哥得的將軍背叛了現在的政府，另外組成了一隊革命軍，並且佔領了首都，之後，還實行帝國式的統治。其後，哥得將軍想對付位於北部的殘餘部隊，亦即是你所管轄的部隊，你接到了這個消息後，便決定要利用最後的力量去反擊哥得將軍的侵略作戰，並誓要再次復與優魯共和國。於是，另一場涉及全世界的戰爭便因此而爆發。

控掣戰車的方法

方向掣：瞄準用準星的位置。

△掣：將敵人LOCK ON及發射砲彈。

×掣：取得敵人資料、大地圖及指揮分隊的行動（於戰鬥畫面時）。

○掣：砲塔向右旋回。

□掣：砲塔向左旋回。



L1掣：戰車左邊履帶「向前」走動。

L2掣：戰車左邊履帶「向後」走動。

R1掣：戰車右邊履帶「向前」走動。

R2掣：戰車右邊履帶「向前」走動。



製造商：SHANGRI-LA
發售日：發售中
價格：6400日圓
容量：CD-ROM
記憶：3 BLOCK / SAVE

戰車履帶的操控方法

L1+R1掣：向前走。

L2+R2掣：向後走。

只按L1掣：向前的右轉。

只按R1掣：向前的左轉。

只按L2掣：向後的左轉。

只按R2掣：向後的右轉。

L1+R2掣：向右90度急轉。

L2+R1掣：向左90度急轉。

地圖指令表的用法

移動：到下一個目的地或進入下一場戰鬥。
保有戰車：現在自軍所擁有戰車之數目。
乘員情報：現在自軍有多少戰車兵及他們的能力值。
戰況把握：表示自軍與敵軍的佔領地域差別。
予備車輛：現在自軍有多少後備戰車。
戰車情報：查看每一種戰車的各項性能，如：裝甲強度、有效射程及攻擊力等……。
戰車輸送：可將現有的戰車搬移作後備車輛。
處分：將認為沒用的戰車棄掉。
記錄：將現時的遊戲進度記錄至SAVE CARD中。

戰鬥時的分隊指令



防禦：防禦式的前進（最緩速行走）。
警戒：警戒式的前進（緩速行走），一看到敵人便立刻攻擊。
前進：中等的速度行走到指定目的地。
突擊：最高速行走，當遇到敵人便立刻開戰。
停止：將現時行駛中的戰車弄停。
情報：顯示自軍或敵軍戰車的情報。
小隊：顯示自軍的分隊。

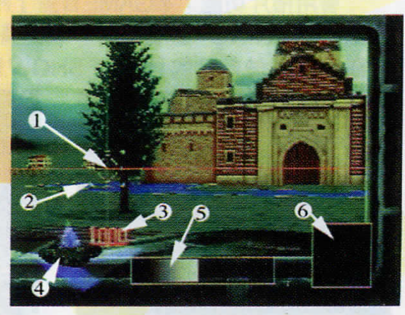
向分隊戰車發命令的方法

首先在戰鬥畫面時按下×掣出現大地圖畫面，之後再將指標移至要向它發命令的戰車，跟着再按一下○掣便會出現指令表讓玩者去發令。

指揮官戰車內部畫面看法

1：瞄準座標
2：LOCK ON座標
3：與敵車的距離計
4：從外面所見現在自戰車的形態
5：砲彈發射倒數計
6：自車的雷達

注意事項



玩者須注意，就是戰車砲彈是不能立刻發射的，當按下發射掣後，要讓發射倒數計走至最右方的時侯才能發射一枚砲彈的；另外，發射第一枚後亦是不能立刻發射第二枚的，又要讓發射倒數計走至最右方的時侯才能發射二枚，敬請各位玩者留意。

© 1997 SHANGRI-LA

為 NBA 迷製作的遊戲

NBA LIVE 97

多姿多采的籃球遊戲開始了！！

就在過去了的96年裏，遊戲廠商ELECTRONIC ARTS推出了一隻名為《NBA LIVE 96》的籃球遊戲，基於在這遊戲內可使用的NBA球員都是現實生活存在的，故此也給了那些既喜歡玩遊戲機又愛看NBA的玩者不少投入感。然而，一踏入97年春，《NBA LIVE 97》便急不及待的推出了。那麼，這隻GAME又會是一隻怎麼樣的籃球遊戲呢？而它跟《NBA LIVE 96》又有甚麼分別呢？就讓筆者為大家介紹一下吧。

跟前作的分別：

唔，在玩法上來說，其實此兩隻GAME的分別是不大的，玩者都是控制着那些多邊型表現出來的NBA球員來進行比賽。當然，說得上是《NBA LIVE 97》，其資料當然比較UP DATE啦。另外，今回《NBA LIVE 97》的最主要賣點，可說是可以讓玩者自己設計一個球員出來（人造人？？），他的高度呀、姓名呀，以至髮型膚色也是讓玩者自行設定的。啊啊，再讓他在自己隊伍中作賽的話，確實是非常有趣的哩。


■火炎射球？！

基本遊戲模式：

基上此GAME的遊戲模式共有3個，它們的簡介如下：

■極具迫力的REPLAY畫面！！噢！這是麥湯寶的入樽呀！！

EXHIBITION：

在這個遊戲模式內，玩者可以從所有NBA隊伍中選出喜歡的兩隊，繼而進行一場完的賽事，而對手可以是電腦或者是其他玩者。啊啊，看來玩者可以視這遊戲模式為練習模式，用來實習一下此GAME的玩法及系統也不錯哩。

SEASON：

在這個遊戲模式中，就好像玩NBA的常規賽般，進行共82場的比賽！！噢，簡直是毅力的大考驗哩。不過，若玩者不想玩82場那麼多的話，也可以將系統調校至玩28場或56場。



■玩者可以自行設定屬於自己的球員。

PLAY OFF：

NBA內的PLAY OFF，即是經過了SEASON戰的篩選，選出來的最後8強的最終比賽。只要在這裏取得最後勝利的話，即可取得NBA的總冠軍。然而進入得PLAY OFF的球隊，其實力當然是非常的高的啦，所以，努力吧！！


■又怎少得HALF SHOW中的可愛啦啦隊姐姐呢？

遊戲特色：

非常像真的球員動作：在前作的《NBA LIVE 96》中，縱使球員是用多邊形所表現，但他們的動作可跟真人十分接近。然而來到了今集，除了球員們的動作更為流暢外，他們的射球、傳球花式也增加了不少啊。甚麼背樽呀、後傳呀等等，實在令玩者目不暇給。


■其實是氣勢磅薄的OP！



■非常豐富的GAME SETUP畫面，好像很多東西可以被玩者調校啊。

善用播片功能：本GAME善用了PLAYSTATION的播片功能，供給了玩者一個極具氣勢兼流暢度高的OPENING。除此之外，在比賽的中段是有一樣叫「HALF SHOW」的東西。利害的是，每隊球隊也有屬於自己的「HALF SHOW」片段！而表演內容大都是啦啦隊的表演及隊員們的入球勇姿，全部也是真人演出的哩。

AUTO REPLAY：若果玩者或電腦的球員能做出一些漂亮的入球動作，那麼電腦便會以一個特別的角度來一個REPLAY，令玩者可再三回味那究極之射球。



■在比賽之前玩者可在這裏調查雙方的球隊成員。



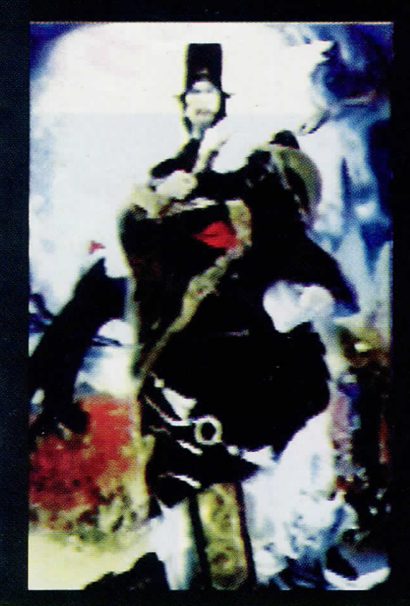
■這個便是由多邊形製作的比賽畫面，你又能否認得出哪個球員是誰呢？



文：小健健

© 1996 ELECTRONIC ARTS

三國志孔明傳



齊來發揮孔明的才智吧！！

中國之存亡，掌握在你手中！

那邊廂，天草四郎正在攻略那3D格鬥遊戲《三國無雙》（而且那個孔明還用一把可以放LASER的大扇來打呂布）。這邊廂，小健健就來介紹這隻光榮的名SLG—《三國志孔明傳》。雖然出場人物一樣，但玩法就差得遠了。其實有留意這類遊戲的玩者也應知道，此GAME其實也於PC.中出現過。那麼，PLAYSTATION版又和PC.版有何分別呢？現在就為大家講解一下吧。



跟PC.版的分別：

唔，經小弟查問過PC版《三國志孔明傳》的攻略人福田後，得出的答案是：它們的EVENT、策略及戰鬥系統基本上是一樣的！！所以若果玩者之中是曾經攻略過PC版的話，那麼對PS版是會駛輕就熟的！！但當然，若果兩者之間是毫無分別的話，又可不像話啊。所以在PS版中，光榮可加入了一些新元素下去。其之一，就是在一些過場或者出現一些重要的EVENT的時侯，就會出現一些新製作的動畫，以增加氣氛及令玩者更明白故事發展。另外，在戰鬥畫面中，可不只出現主將的圖案，連他們的部下也顯示出來。而最重要的，就是PS版中是有聲優參與演出的！！那麼攻略起上來就不會悶啦。







故事簡介：

其實若說到此GAME的故事，當然是以中國著名小說—《三國演義》為基石。不過，若果玩者是利用此類SLG去了解此作品的話，倒不如看原著好過。另外順帶一提，在故事的初部提及了少許孔明叔叔那悲哀的童年，而這方面是其他三國誌SLG較少提及的，故玩者可在這　略在參考。除了講及孔明的童年外，劉備叔叔的三顧草廬這經典場面又怎會少得哩。

成敗得失，盡在於戰前之決策！！

其實玩《三國志孔明傳》有一種東西是非常重要的，就是在戰鬥前的戰術選擇，這是直接影響了遊戲的難易度。好像在第一版，若果玩者不選擇使用火攻的話，其遊戲之難度會大大提高，玩者可要十分吃力的才可過版。所以，在選擇這東西的時侯可以十分小心哩。





製造商：KOEI
售價：5800日圓
容量：CD-ROM

©1997 KOEI CO.,LTD.



場版簡介



第一版 長望坡之戰

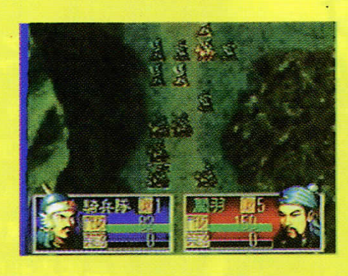
當曹操得知孔明已投靠劉備後，心中暗知不妙，因他也知道若孔明這種難得的奇才站來劉備那邊的話，實為自己的大患。不過，曹操的手下武將夏侯惇卻不服曹操等人如此看重他，便帶領其他武將前去長坡望攻打劉備，望能鈍其鋭氣。

在劉備那邊，劉備的結拜兄弟張飛及關羽亦同樣不服這位新來的軍師（當然啦，怎麼説也是主公的結拜兄弟嘛）於是乎就不聽軍令，獨自出戰，成為兩個玩者不能控制的角色。然而來到這時，亦是玩者選擇戰略的時侯，那當然要選擇用火攻啦。唔，如是者，戰鬥就要開始了。

戰鬥一開始，只見張飛及關羽這兩個不能控制的傢伙竟然深入敵方陣地，幸好對方的軍隊只有1 LEVEL，要料理他們不難。然而來刑了第2 TURN，孔明、劉備及趙雲便會出場。而張飛及關羽就會自動的反回我軍的後防地帶。而玩者現在要做的，就是用趙雲引敵將夏侯惇下來地圖的下半部。只要他一下到來，孔明就會立即用火攻，令敵軍大混亂。那麼，要斬殺他們可是一件易如反掌的事。



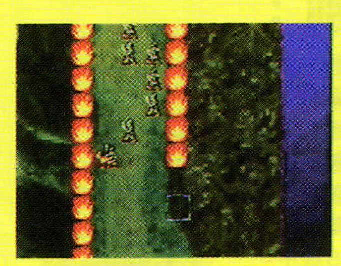














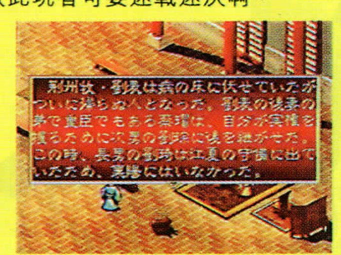
第二版 新野之戰

然而經過了這場戰鬥後，張飛及關羽也暗自佩服孔明的才智，而且還對自己的衝動深表歉意。如是者，他們又成為了我方的兩名猛將。

在曹操那方面，他亦從第一場戰鬥中略知孔明的才智是去到哪一個地步。所以，今回他就不敢輕敵，派出了曹軍的三名猛將：曹仁、曹洪及許褚，命他們前去新野，攻打劉備。然而劉備可不會坐以待斃啦，故他立即找來孔明急尋對策。而孔明則向劉備提案，可先將敵人引入新野城內，跟着再放火圍攻之，殺他一個措手不及。既然上回用火攻這麼有用，今回就照做吧。所以來到第2版中，玩者亦可選擇利用火攻此策略。

唔，終於來到戰鬥之時了。玩者在這版可派六名人物出戰，那麼張飛、關羽、劉備、孔明、趙雲等就少不了。當戰鬥一開始，由於孔明叔叔用了火攻，所以可令在城中的所有敵人全部混亂及攻擊、防禦力下跌，而不受影響的就只有在城外的那五名敵人。那玩者當然可以快速地將城外的敵人們消滅，繼而跑進城內再來斬殺之。不過玩者可要留意一點，就是城內的敵人們是會漸漸清醒，繼而回復戰鬥狀態，故此玩者可要速戰速決啊。







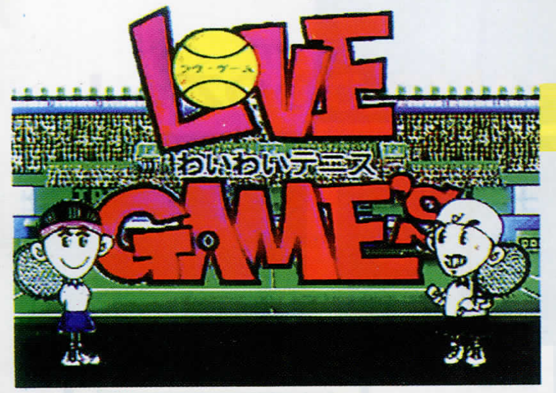












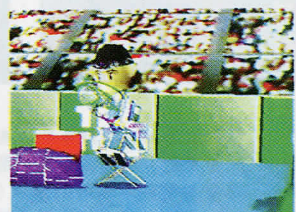
LOVE GAMES 哇哇網球

遊戲簡介

網球遊戲一直以來也是非常難「出」的遊戲，而且自從「超任」的《SUPER FAMILY TENNIS》推出之後，玩網球遊戲的玩者便更加「咀尖」了，所以在「次世代」各機種之中也看不到有特別出色的網球遊戲推出。這次推出的《LOVE GAMES哇哇網球》，似乎也不能逃出這個宿命。

《LOVE GAMES哇哇網球》這隻網球遊戲其實是是一隻非常普通的遊戲，和其他同類遊戲一樣，同樣有「STORY MODE」，亦有「VS MODE」，當然，亦有着和其他次世代網球遊戲一樣的「EDIT MODE」，這些模式也已經是「次世代網球遊戲」的特徵了。首先是「STORY MODE」和「VS MODE」，和其他遊戲的沒有多大分別，所以也不作太多介紹了。而在「EDIT MODE」之中，玩者可以調校的不多，基本上只有人物的「跑速」和「步法」能夠調校，這點可說是《LOVE GAMES哇哇網球》比較弱的一環。





遊戲特色

雖然說《LOVE GAMES哇哇網球》這隻網球遊戲不是一隻很好的遊戲，不過，並不代表這遊戲全無可取之處。在試玩過之後，玩大家便會發覺這遊戲其實是有一個非常好的地方，不過是否每個人也合用便不得而知了，而且這點只會在「雙打」時出現的，那便是「自動走位」的機能。以一般網球遊戲而言，在與電腦合拍打雙打時是最無奈的，因為電腦球手只會自顧自的打，完全不會理會玩者的位置，但是《LOVE GAMES哇哇網球》便不同了，在這遊戲之中，玩者絕對可以放心，因為不論玩者如何「胡亂」走位，電腦球手也會因應玩者的位置而作「補位」的行動，這種機能真是令人喜出望外。

《LOVE GAMES哇哇網球》這遊戲的另一特色便是「視點無法轉換」，對了！這也是特點之一，因為在次世代網球遊戲之中，不能轉換視點的這是第一隻，而且，電腦使用的是一個比高的視點，玩者可能會不大適應，然而這不是永遠的，在球賽進行之中，視點會因應球的去向而有所轉變的，這也可以說是一個安慰，因為自動轉也比完全不懂轉好呢！





製造商：TEARS
發售日期：發售中
售價：5800日圓
記憶：1 BLOCK

© Ichikawa SoftWare R&D CO.,LTD

MEGAL SLUG

遊戲性質

在街機的世界之中，玩現正吹起了一股非常厲害的「格鬥旋風」，不過縱然如此，仍然有其他種類的遊戲可以生存在這樣的性漸況之中，其中一種便是「一般的」動作遊戲，雖然這類遊戲的數目不多，不過質素是不俗的，其中的表表者可以說是近期由SNK製作的《METAL SLUG》了。

《METAL SLUG》的遊戲性質其實是非常簡單，可以說是最典型的「橫向動作」遊戲，玩者在遊戲之中的主要目的便是要將所有的敵人消滅，尤其是每版的BOSS，這種遊戲方式是非常簡單直接，玩者只要向前後發彈、跳躍便可，而且在遊戲之中玩者更可以使用多種的武器，一般的如機關鎗；大如火炎發射器和火箭發射器也有，玩者便是要利用這些武器來完成不同的任務。



SS
ACT
2P

製造商：NAZCA
發售日期：3月28日
售價：5800日圓（普通版）／7800日圓（連擴張RAM）

© 1996 NAZCA CORPORATION







遊戲特色

《METAL SLUG》是一隻由街機移植過來的遊戲，不過，這不表示這遊戲的SEGA SATURN版是一個「降級版」，而事實上剛好相反，《METAL SLUG》的SEGA SATURN版可能是一個比較街機還要好的遊戲，相信有玩過街機的玩家們也會發現到遊戲的速度是有少許問題的，所以，玩者起上來總是有點兒「窒」的，不過，SEGA SATURN版由於使用了「擴張RAM」，所以在速度上是完全沒有問題的，單是這點已叫玩者們信心大增了！

而另一方面，這亦是家手機的優點，便是多了一些「額外」的視覺享受，在這《METAL SLUG》這遊戲之中，玩者是可以看到不少的「畫」，當然，在遊戲之中玩者亦可以獨立的觀看這些「畫」，所以，《METAL SLUG》再一次證明了家用版遊戲是絕對不會比街機版遜色的。

ZERO 4 CHAMP DOOZY-J








遊戲性質

要介紹《ZERO 4 CHAMP DOOZY-J》這集遊戲，便要說說這遊戲的玩法了，玩過的「機民」當然知道這遊戲的厲害，不過對初接觸這遊戲的玩者而言，可能會對這遊戲有一點兒的誤解。《ZERO 4 CHAMP DOOZY-J》事實上是一隻非常「純正」的賽賽遊戲，不過，這遊戲和玩者們一直在玩的賽車遊戲非常不同，因為這遊戲只是「鬥直路」，所以如果是初次玩的話，可能會說這遊戲在欺騙玩者。

再說說這遊戲的玩法，基本上《ZERO 4 CHAMP DOOZY-J》這遊戲的玩法和以前數集的玩者也是大同小異的，玩者要賽的不是甚麼世界賽，而是一街頭的賽事(起初之時)，鬥的只是一段直路，不過要以為這樣便會很簡單，事實上遊這種玩法使遊戲更加困難，玩者沒有「抽頭」的機會，只有在車的性能及入波的技巧上下功夫，只有這些才以為玩者帶來真正的勝利。

遊戲特色

在以往多集的《ZERO 4 CHAMP》之中，也有着不少的「MINI GAMES」，不論是動作遊戲、RPG、麻雀、彈珠機……真是應有盡有，所以這系列的遊戲一直以來也非常受到歡迎，亦因為這個原因，這系列的遊戲一集又一集的推出，不過，這系列的遊戲也使玩者們非常憂心，憂心者不是遊戲的質素，而是在這遊戲之中將會出現的是甚麼「MINI GAME」，似乎這遊戲的賣點已不再是之中的賽車了，而是那些製作絕不馬虎的「MINI GAMES」，事實證明，一直以來的「MINI GAMES」也是非常的精采，而且製作也是極度的認真，絕對沒有偷工減料的。

在《ZERO 4 CHAMP DOOZY-J》之中，和以前各集一樣可以將自己所擁有的車強化，不過這次可以強化的部件好像是多一些，這亦表示這集的度又提高了，因為部件的價錢的不菲的，所以玩可要努力的比賽，得到多些獎金才以改造自己的愛車呢！



製造商：MEDIA RINGS
發售日期：預定5月下旬發售
售價：5800日圓

© 1997 MEDIA RINGS CORPORATION

海鱸釣魚 2

遊戲簡介




對於大部份的玩者，「釣魚」這種運動可能是從來未接觸過，而且對這種運動毫無認識，而且認為這種運動只是有錢人的玩意，不過事實並非如此，「釣魚」這種運動其實是可以非常經濟的，不過，如果玩者們是未有真正釣魚經驗的話，大可以試試這名為《海鱸釣魚 2》的釣魚遊戲。其實在日本，釣魚這種運動是非常受歡迎的，所以在一年之中也有不少這類的遊戲推出，而這《海鱸釣魚 2》便是其中之一。

《海鱸釣魚 2》這遊戲其實真的可以稱為一本釣魚初學者的入門，因為在遊戲之中玩者不只有機會釣魚，而且還可以學到不少釣魚的常識，即是既可玩遊戲，又能得到知識，可謂一舉兩得。在遊戲之中，玩者們可以得到的知識非常多，例如是釣魚的工具介紹，又或者是釣不同的魚時使用的不同魚餌，這些對釣魚的收穫是有直接的影響呢！



製造商：VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE
發售日期：預定3月發售
售價：5800日圓

遊戲的真正趣味

《海鱸釣魚 2》這遊戲的而且確比上一集的製作更加認真，在上一集中，玩者在畫面上看到的資料是沒有這次般詳細的，就如當時的時間便是了，因為在不同時間是可以釣到不同的魚，所以這點是非常動重要的；此外，水深亦是一個在釣魚時非常重要的因素，雖說魚是活在水中，不過不同的魚，生活的水域和深度也不同，所以這種的顯示對玩者幫很大；當然，「魚餌」亦是相當重要的，所以在《海鱸釣魚 2》之中，魚餌的顯示是比較上一集為大，這樣玩者便能更仔細的看清楚不同魚餌(或是假魚餌)的分別。以上這些也是玩者在《海鱸釣魚 2》這遊戲之中能夠看到、玩到的，這些亦是大家能夠找尋趣味的地方呢！

© 1997 VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE INC.
© 1997 A ware Inc

SNK 新作續報

在上期的AOU特輯裏已向各位讀者初步刊登了SNK的兩隻新作——來自美國的《MAXIMUM FORCE》與及NEO GEO MVS系統《MAGICAL DROP III》的遊戲畫面了，因為今期收到了廠方的資料，所以便在這裏繼續為大家介紹有關它們的最新情報。

MAXIMUM FORCE

■遊戲甫開始，一輛執勤中的警車被黨匪的火箭炮所擊中



從遊戲畫面所見，這隻ATARI出品、SNK發行的《MAXIMUM FORCE》，意念上是和《VIRTUA COP》有點相似，同樣是身為警探的玩者手持各種性質不同的槍械（若取得的話），來對付由四方八面出現的頑強敵人。因為雙方槍來彈往，所以像警車爆炸、玻璃粉碎與及火拼直升機等激烈場面當然不可缺少。





■小心人質！



■在大樓門前，玩者需要和這些小卒決戰一會兒



© 1997 ATARI GAMES CORPORATION. ALL RIGHTS RESERVED.



■前方雖是一片火海，可是騎着電單車的敵人正在盤旋



■兩名悍匪目露兇光對着玩者不斷射擊



■畫面右上方的是散彈槍用子彈，趕快射它吧！



■水中作戰，不知有沒有帶氧氣筒？



■左右兩邊都有槍手，應該先解決誰呢？



■高速移動着的直升機對玩者發射兩枚飛彈

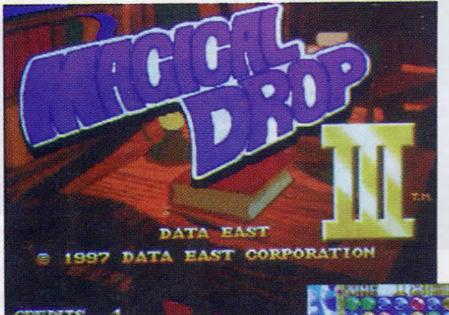
MAGICAL DROP III

若各位最近有留意行情，相信知道《MAGICAL DROP III》在港已經推出了，今集的玩法和前兩作基本相同，只是加添了一些新元素而矣。話雖如此，造型取材自塔羅牌的可愛角色和全新的旅程模式相當吸引，可玩性絕不遜色於PUZ的頂尖《PUYO PUYO》。

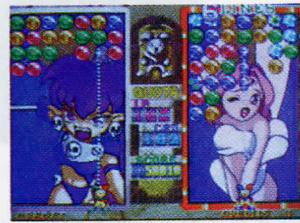
ZP PUZ

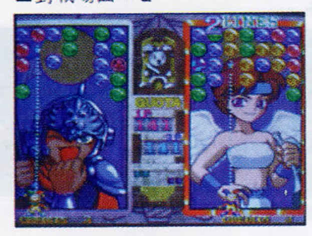
製造商：DATA EAST

© 1997 DATA EAST CORPORATION.



今集新增的旅程模式，玩法是先由玩者選擇其中一名角色，然後在棋盤狀的版圖上「走線」，以達到完成整段旅程為目的。至於通過中途關卡的方法，就是按照電腦要求將畫面上指定形狀的方塊消去。





■對戰場面 × 2



■旅程模式

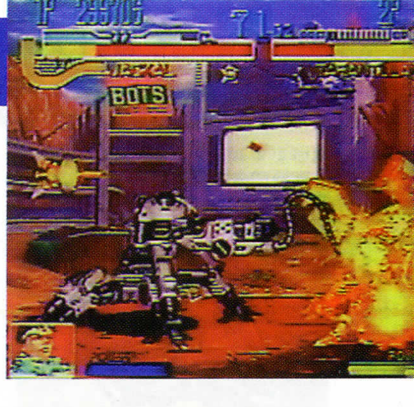
■選擇角色畫面

■交待故事

＊鳴謝：COMPUTER PLAZA

CYBERBOTS

超極級裝甲戰士們之死鬥！

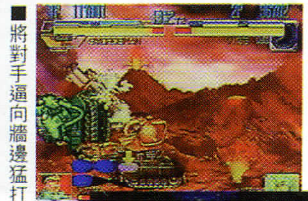


到底有幾 CYBER？？？

在1995年4月利用CPS II基板所推出的機械裝甲格鬥遊戲《CYBERBOTS》，經過兩年的時間終於在SS上重現江湖，不論畫面與及操作等各方面，移植度都均直逼街機版，原因是它對應增加主機RAM容量的擴張RAM CARTRIDGE系統。雖然這隻異種格鬥遊戲沒有RAM卡也可玩到，不過加了卡後就可強化主機機能，令遊戲執行得更為順暢。除此以外，CAPCOM還沒有公佈過它會推出PS版的，所以和《魔域戰士2》一樣，可算是SS獨佔的作品。


■選擇機師畫面


■BATTLE START！


■將對手逼向牆邊猛打


■基本可使用的機體共有4台

SS ZP FIG

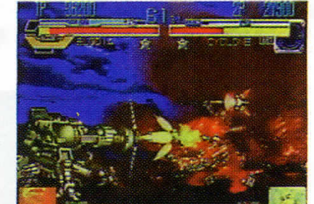
製造商：CAPCOM
發售日：3月28日
售價：5800日圓（超限定版7800日圓）
容量：CD-ROM
擴張RAM CARTRIDGE對應

© CAPCOM CO.,LTD.

今次有乜賣點？？？

《CYBERBOTS》SS版的最大賣點，當然就是那個賣2000日圓的超限定版，這限定版除了包裝華麗外，裏面所附送的禮品更是非常吸引——摺疊式硬咭紙製戰鬥場景、SS版原創角色「零豪鬼」的超厚特級秘密檔案，和有機會被抽中獲得合共只有30件的零豪鬼手辨模型。

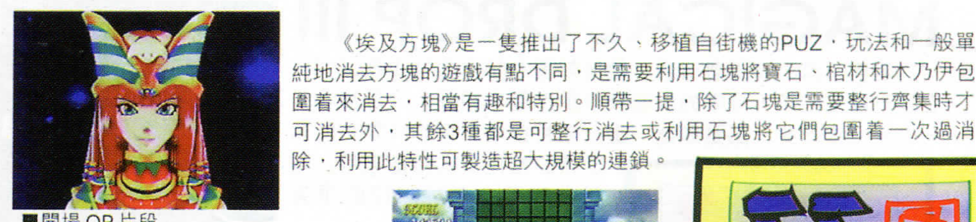

■超必殺技命中敵人


■飛彈發射

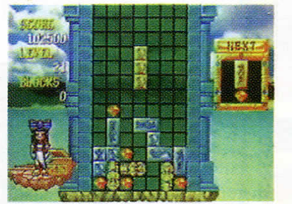


埃及方塊

CLEOPATRA FORTUNE


■開場 OP 片段

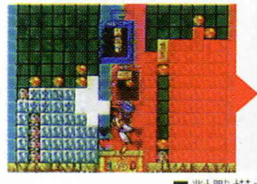
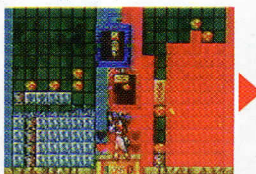
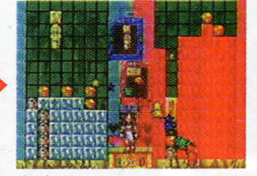
《埃及方塊》是一隻推出了不久、移植自街機的PUZ，玩法和一般單純地消去方塊的遊戲有點不同，是需要利用石塊將寶石、棺材和木乃伊包圍着來消去，相當有趣和特別。順帶一提，除了石塊是需要整行齊集時才可消去外，其餘3種都是可整行消去或利用石塊將它們包圍着一次過消除，利用此特性可製造超大規模的連鎖。


■單打模式

除了最基本的單打模式，《埃及方塊》還收錄了挑戰玩家智慧的MYSTERY模式，玩者需要在滿足指定條件下（如4連鎖、把全部方塊消去）將方塊放到適當的位置去，性質和《BOMBLISS》與《PUYO通》相類似。若未能一次全部征服，玩者可以在下次再開遊戲時LOAD回遊戲進度繼續玩；全部合共有50關。


■齊齊來解謎的MYSTERY模式

現今的PUZZLE GAME基本上都會有對戰模式吧，《埃及方塊》當然也不會例外。




■對戰模式：達成2連鎖，可送給對手一行方塊



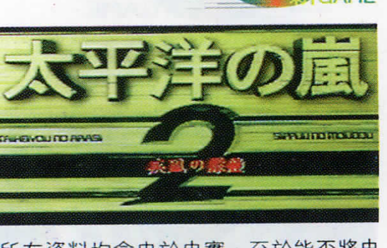
製造商：TAITO
發售日：發售中
售價：5800日圓
容量：CD-ROM

© TAITO CORP. 1996

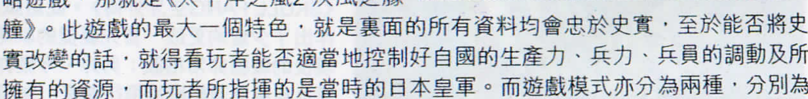
太平洋戰役的延續

© 1997 IMAGINEER / ©1997 GAM CO., LTD.

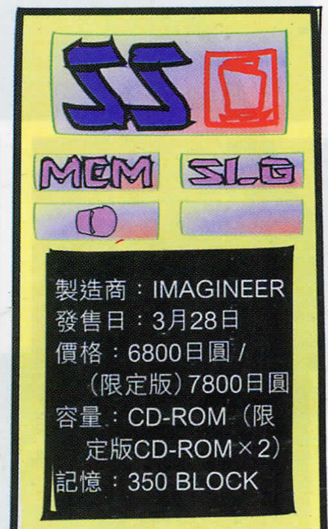
太平洋之嵐2 疾風之艨艟



有修讀歷史或沒有修讀的玩者應該知道太平洋戰爭是甚麼事的，現在又有一隻以二次大戰的太平洋戰事作為主題的戰略遊戲，那就是《太平洋之嵐2 疾風之艨艟》。此遊戲的最大一個特色，就是裏面的所有資料均會忠於史實，至於能否將史實改變的話，就得看玩者能否適當地控制好自國的生產力、兵力、兵員的調動及所擁有的資源，而玩者所指揮的是當時的日本皇軍。而遊戲模式亦分為兩種，分別為長篇故事模式（即由1941年開戰至1945年的終戰）及將長篇故事模式分成七部份的短篇故事模式（七段故事為：1.BOX FORMATION / 2.絕對防衛圈 / 3.首都防空戰 / 4.北方侵略戰 / 5.平流層1946 / 6.首都淪陷點 / 7.皇冠作戰）。另外，遊戲中也會出玩一些傳說的幻之兵器，如：日軍的富獄轟炸機、震電戰鬥機及美軍的B-36轟炸機；還有，在遊戲中會收錄了大量的CG畫面，有些更是些珍貴的歷史片段。最後要提一點，就是玩者在進行部署時，敵軍也是進行同樣的行動，而玩者按下實行後，是會兩軍一起行動，即是話在遊戲中是沒有了輪着行動這一套觀念的。







製造商：IMAGINEER
發售日：3月28日
價格：6800日圓 /（限定版）7800日圓
容量：CD-ROM（限定版CD-ROM×2）
記憶：350 BLOCK

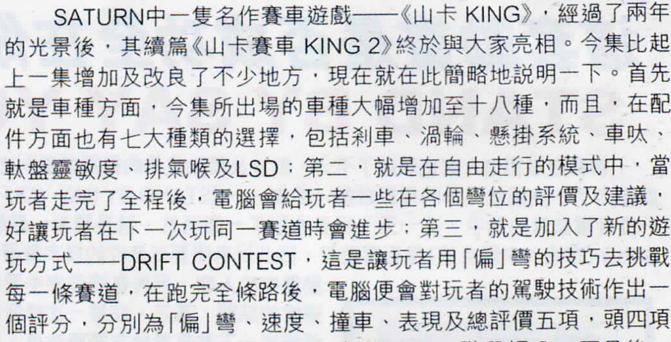
上山落山玩過山車

© 1995,1997 ATLUS

峠賽車 KING 2



SATURN中一隻名作賽車遊戲──《山卡 KING》，經過了兩年的光景後，其續篇《山卡賽車 KING 2》終於與大家亮相。今集比起上一集增加及改良了不少地方，現在就在此簡略地說明一下。首先就是車種方面，今集所出場的車種大幅增加至十八種，而且，在配件方面也有七大種類的選擇，包括刹車、渦輪、懸掛系統、車呔、軚盤靈敏度、排氣喉及LSD；第二，就是在自由走行的模式中，當玩者走完了全程後，電腦會給玩者一些在各個彎位的評價及建議，好讓玩者在下一次玩同一賽道時會進步；第三，就是加入了新的遊玩方式──DRIFT CONTEST，這是讓玩者用「偏」彎的技巧去挑戰每一條賽道，在跑完全條路後，電腦便會對玩者的駕駛技術作出一個評分，分別為「偏」彎、速度、撞車、表現及總評價五項，頭四項會用A至E五階段評分，而最後一項則會用AAA至E七階段評分；最後一項特色，就是今集會增加了兩個視點，就是駕駛室視點及車後上方視點，而駕駛室視點更會因不同的車種而有不同的錶板。另外，重播模式及二人對戰模式亦會完全保留。















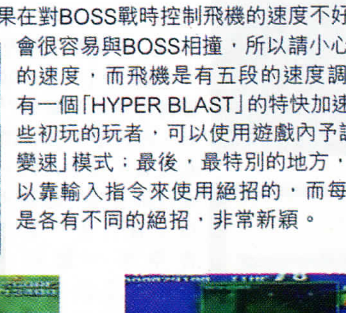


製造商：ATLUS
發售日：予定4月18日
價格：5800日圓
容量：CD-ROM

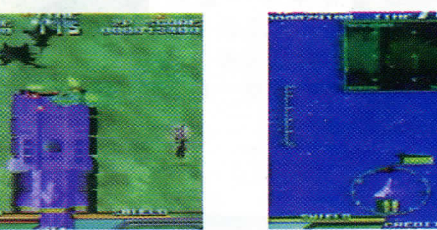
名作射擊遊戲再次出現於 SATURN

SKULL FANG 空牙外傳

相信有很多玩者都玩過此射擊遊戲的前作，經過數年後，它的續篇終於出場，那就是《SKULL FANG空牙外傳》。此遊戲除了在聲音及畫面上作出改良外，連遊戲內的玩法及系統也作出了少量的更改，首先要提的就是今集出場的機種由三種增加至四種，而那些機種的外形亦與現役的戰機非常相似；另外，今集亦廢除了以往傳統射擊遊戲的「吃道具增加速度」的系統，而是可以自由增減戰機的飛行速度，為何有這樣的新系統呢？原因就是今集《SKULL FANG空牙外傳》並不是使用傳統射擊遊戲的「到了固定位置就打BOSS」的方式，而是使用「在限時內追到BOSS並將其擊落」的方式，因此，能否在限時之內追到BOSS，就得看玩者控制飛機的速度，還有，如果在對BOSS戰時控制飛機的速度不好的話，便會很容易與BOSS相撞，所以請小心速制飛機的速度，而飛機是有五段的速度調校，另外有一個「HYPER BLAST」的特快加速，對於一些初玩的玩者，可以使用遊戲內予設的「自動變速」模式；最後，最特別的地方，戰機是可以靠輸入指令來使用絕招的，而每一種戰機是各有不同的絕招，非常新穎。









© 1997 DATA EAST

這套動畫是否成功全在你的手中

STAND BY SAY YOU ！

模擬遊戲相信大家也玩過了不少，但涉及藝能業界的模擬遊戲則比較少，而今次HUMAN就推出了一隻藝能業界的模擬遊戲，名為──《STAND BY SAY YOU ！》。首先，玩者原是一位音響監督的助手，有一天，玩者收到了一個消息，就是要為一齣新的動畫《INTERRUPT GIRL》(譯名：中斷女孩) 做音響監督，因此玩者便要從多位的日本聲優中選出適當的人去配合動畫中的人物；另外在錄音室中要與其他的職員及聲優談適當的話題；第三，在每一次錄音後，玩者需要向各位聲優解説一下有甚麼地方需要改良、那一段的演技出了甚麼問題；第四，一位聲優兼是音響監督的千葉繁會提供一些錄音室中的提示；第五，就是當那一齣動畫配音完成後，玩者可以將該動畫重看一次來改良各聲優的演技；最後一項，就是遊戲內有五種不同的迷你遊戲，玩厭了正常的遊戲也可以玩玩其他的。本遊戲出場的聲優計有：丹羽紫保里、篠原惠美、矢尾一樹、玉川紗紀子、千葉繁、橫山智佐及三木真一郎等多位。











© 1997 HUMAN

戀愛模擬遊戲被改成冒險＋問答＋砌圖遊戲？

不可思議國的ANGELIOUE





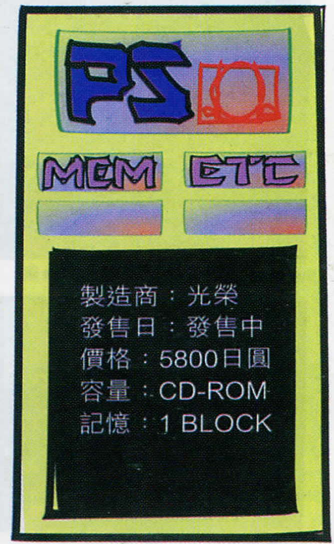
這個以女性為對象的出名戀愛模擬遊戲《ANGELIOUE》，現在由光榮將遊戲形式作出少許改變而成為了今集的《不可思議國的ANGELIOUE》。本遊戲的最大特色就是除了有一般的行棋式冒險故事外，在某些地方更有一些迷你遊戲可玩，如：砌圖遊戲、問答遊戲等……。可是，如果你不能CLEAR這些遊戲的話是不能通往下一段路的。另外，在版圖中，玩者是經常有機會會取得一些道具，例如：星之碎片、羽扇之類。而版圖的行走方法是利用擲骰來決定步數，當玩者踏到紅色格時便會取得道具或發生好的事件；藍色的話就是會遇到不好的事；至於黃色的就是會遇到一些特別的事件。最後要提一點，就是當玩者每擲一次骰子便會浪費一分鐘，而遊戲的時限是0時0分至4時0分，因此玩者只有239回合可玩，否則便會趕不及去參加有九位守護神出席的「守護神茶會」。若果玩者再想想，這遊戲是有點《愛麗斯夢遊仙境》的影子。







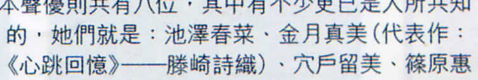




© 1997 KOEI CO., LTD.

與有名聲優鬥度數？

VOICE IDOL MANIACS



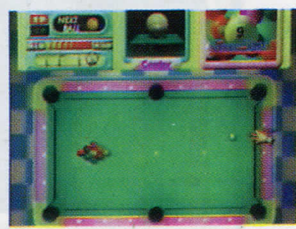
相信各位也玩過了不少桌球遊戲，但大家有否想過可以和日本有名的聲優一起打桌球呢？現在可以實現了，這隻桌球遊戲《VOICE IDOL MANIACS》最大的賣點就是玩者可以與日本有名的聲優一起打桌球，當玩者能夠在DATE MODE中戰勝她的話，便可以與她出外約會，在約會的期間，會有一些回應或回答的題目，這些答案是可以影響她對玩者的好感度；另外，若果玩者能夠在TOURMENT MODE中過了一關的話，更加可以看到各位聲優的NG情景、在錄音室時的準備等……，那些當然是利用播片的形式。遊戲系統方面，基本上與DATA EAST的《SIDE POCKET》系列的操控方法是一樣的。至於遊戲內出場的日本聲優則共有八位，其中有不少更已是人所共知的，她們就是：池澤春菜、金月真美(代表作：《心跳回憶》——藤崎詩織)、穴戶留美、篠原惠美(代表作：《美少女戰士SAILOR MOON》系列——木野真琴)、高田由美、西原久美子(代表作：《LUNAR ETERNAL BLUE》MEGA-CD版——娜魯)、西村因(代表作：女主角之夢HEROINE DREAM》——舞木靜)、深見梨加(代表作：《美少女戰士SAILOR MOON》系列——愛野美奈子)。

SS
TAB

製造商：DATA EAST
發售日：4月4日
價格：6800日圓
容量：CD-ROM









© 1997 DATA EAST / FOUR WINDS SOFTWARE / TELEVISION東京制作

大航海時代II

文：阿 三



▲物色各方人材，收集情報

想不想成為「張保仔」？

於廣闊無邊的海洋自由遨翔，暢遊四方，確是一件賞心樂事。突然間看見遠處駛來一艘小船，你想會怎樣做？

想做生意的話，你會是商人。

想收集情報的話，你會是冒險家。

想劫船的話，你會是海盜！

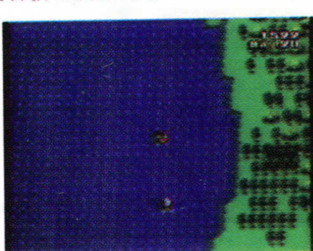
《大航海時代II》就有著六個性格及職業不同的角色，由你親身去體驗。大商家、大海賊抑或大冒險，悉聽尊便。由出海前購買船隻、物色船長、招集船員、儲備糧草、補給船艦……每項都製作得一絲不苟。而每個故事都有著不同的個人經歷，喜歡這類遊戲的讀者就不容錯過了。


▲到各沿海城市，尋找合作機會




▲歡迎你！


▲一共三百金幣，並不很貴


▲出發！

©1997 KOEI CO.,LTD

便利店時代

開張大吉！

文：阿 三

可有記起「阿信的故事」中的八佰屋？起初由小本經營，一步一步的建立成國際企業，當中的過程可不簡單，實在需要累積不少經驗方可有此成就。《便利店時代》就可以讓大家嘗試一下創業的美夢。由最基本的購買地皮——考慮價格、土地環境……內部裝修陳設——電梯上落、店舖間格……店頭配置——觀賞植物、噴水池、櫥窗設計……營業方針——銷售策略、招募員工、調查分析、速銷活動、捐款贊助、顧客特性、同業競爭、店舖保安……要考慮的事實在多得很。有興趣的話一定要留意。


▲各式各樣的鋪位，任君選擇



©1996 MASTERPIECE CO.,LTD.
© HUMAN 1997


▲不同的環境，自然有不同的變化


▲慎重選擇適合的店員


▲鋪位的平面圖，可隨個人喜好而設計


▲今日新開張，不過重未發市……

神凰拳



© 1996 SAURUSU









遊戲概要

一直以來，在家用機之中是有着非常多的「移植遊戲」，這些移植遊戲的種數非常多，而其原版的出處亦來自不同的媒體，而這隻《神凰拳》便是來自「NEO．GEO」的一隻格鬥遊戲。在格鬥遊戲的世界之中，有着兩種不同的類型，分別是立體的格鬥遊戲和平面的格鬥遊戲，這《神凰拳》便是屬於後者。

《神凰拳》的遊戲方式和其他同類遊戲可以說是一模一樣的，所以對於一直有玩格鬥遊戲的玩家而言，將會非常易掌握的。至於《神凰拳》的故事內容……其實，如果各位有看過以前在《遊戲誌》之中刊登的攻略亦便會非常清楚，在《神凰拳》之中的所有人物其實也是天上的神（神話之中那些），所以《神凰拳》根本便是一場「眾神之戰」。玩者在遊戲之中，基本可以使用的人物共有8人，如能戰勝其他人，再將最後的、最高強的3名天神打倒便能成為神中之神……

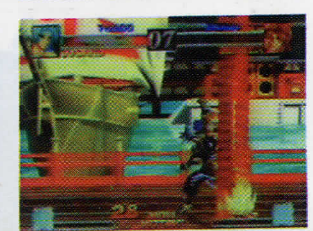


製造商：SAURUSU
發售日期：3月20日
售價：5800日圓

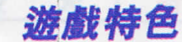






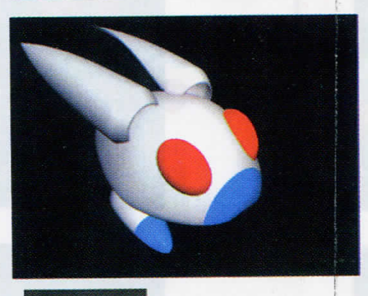


遊戲特色



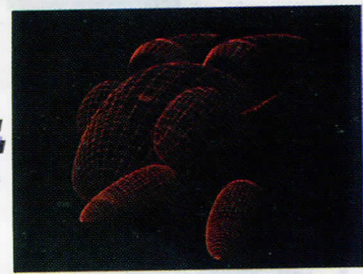
表面看上去這《神凰拳》沒有甚麼大的特色，不過，這遊戲其實大有來頭，因為這《神凰拳》便是「NEO．GEO」首隻推出的「多邊形格鬥遊戲」，所以這遊戲本身便是「NEO．GEO」的一大突破，而且這種做法非常特別，一方面各人物是使用「多邊形」來製作的，不過，戰鬥時使用的系統其實是平面的，所以《神凰拳》其實是集兩種不同遊戲所長的，所以，玩者買一個遊戲便有兩種不同的享受，真是超值得很。

另一點玩者要留意的便是這「多邊形格鬥」遊戲是在SEGA SATURN上出現的，那麼……一直以來，有玩SEGA SATURN的玩者應該發覺SEGA SATURN在多邊形的處理上是比PlayStation稍為遜色的，不過，看《神凰拳》便完全沒有這種的感覺，而且覺得異常的順暢，這點亦是這遊戲的應注意之處。



重賞之下 必有勇夫

《遊戲誌》線人計劃



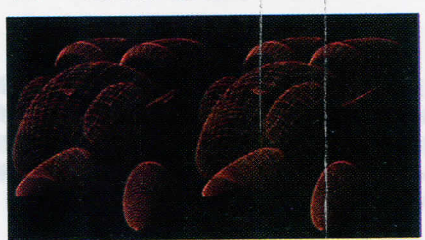
你會唔會係全港最快知道遊戲秘技嘅人呢？有好料不妨公諸同好。

《遊戲誌》秘技工場歡迎你提供好料，當然唔會少咗線人費啦！

GAME 料分級制

一級猛料………… $200
二級勁料………… $100
三級好料………… $ 50
四級碎料…………留番你自己慢慢駛

稿費大增100%



報料熱線：
2380 2223
報料FAX線：
2507 5175
報料EMAIL線：
cineaste@glink.net.hk

本刊保留選取來稿及評定稿件等級的權利





九龍風水傳

戰鬥要訣

在《九龍風水傳》之中，玩者遇上的戰鬥並不多的，不過，亦只有戰鬥之中和「大廈」之中才會有「GAME OVER」出現，尤其是在戰鬥之中，玩者在戰鬥之遇上的敵人其實並不多，因為所有的敵人也只是一種「屬性魔物」，屬性方面只有5種，分別是「金、木、水、火、土」，不過，進入大廈之時，玩者只可以由助人手上得到一種的屬性，其餘的便要玩者自己找回來。

在戰鬥之中，玩者有多動種對付魔物「鬼律」的方法，首先是取最直接的方法──「射」，這亦是攻擊的意思，玩者可以使用七寶刀上的屬性向鬼律攻擊，不過只有相剋的屬性才有攻擊效果，同時，七寶刀亦可以吸收刀上沒有的屬性，因為屬性只能使用一次，所以是要不時吸收的，然而，玩者要記着同一時間之內不可以同時擁有5種屬性，這會使玩者「玩完」。

街道圖使用方法：

紅色箭咀為能夠前往的方向。
藍色箭咀為回頭路

屬性相剋表

鬼律之屬性	金	木	水	火	土
相剋之屬性	火	金	土	水	木

不過，有時候七寶刀是沒有用的，這時玩者便要選擇使用道具了，要消滅鬼律的話，可以用「鬼律玉」；如想改變鬼律屬性的話可使用「貝粉」；最後，如果自己能量「氣」不時，可使用「男油」來補充。當然，如果真是不敵之時，便最子好「三十六着，走為上着」（避）。此外，如果在戰鬥之後玩者發覺「氣」不足時，可以不停的「前後前後」的行，這樣便可以使氣慢慢的回復過來。







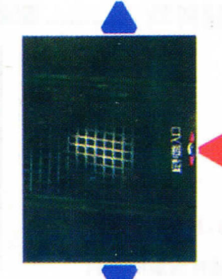
















製造商：Sony Music Entertainment Inc.
發售日期：發售中
售價：7800日圓（4 DISCS）
記憶：1 BLOCK



第一章：救出鏡屋主人

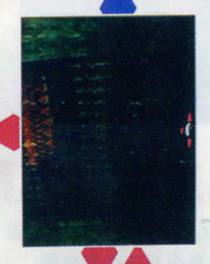
第一章進行的地點是在「龍城路」之中，而玩者的首要任務是救出失縱了的「鏡屋主人」，不過，在這事件之後其實存在着非常多內情的，不過，現在只舌管去救人，不要理那麼多事情了。為了要做妳好戰鬥的淮準備，玩者必須要與龍城路之中的所有的人談話，這樣便得到很多有用的資料。

© 1997 Sony Music Entertainment (Japan) Inc.










故事流程：

與所有在路城路之中的人談話・特別是瓶屋（びん屋）彈簧屋（ぜんまい屋）及開鎖屋（錠前屋）

前往水銀屋購買「水銀」

與在開鎖屋左方的海老剝屋（えび剝き屋）兒子談話

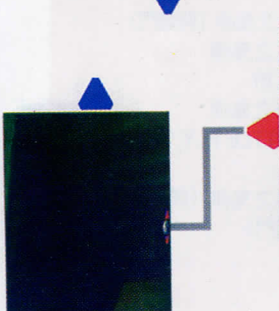






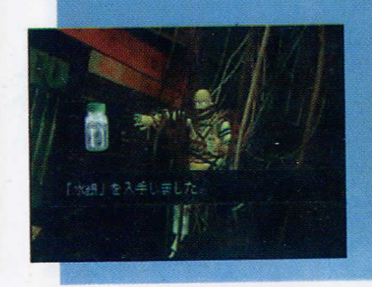









與開鎖屋的主人談話
與「重慶花園」之中的人談話
在開鎖屋便取得「八寶刀」
進入重慶花園之中







重慶花園（一）

這是玩者首次進「重慶花園」之中，所以能夠走動的範圍並不多，只是在重慶花園的中部位置，在1樓和3樓之中，玩者最重要的事情便是要找





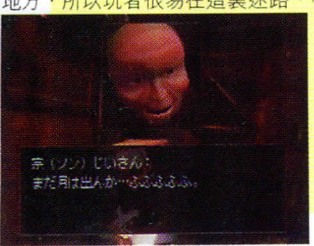


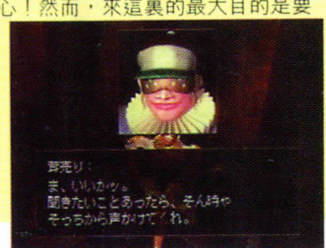


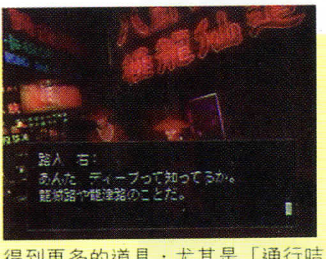
到「鏡屋主人」笸和在3樓找到那「3本大鍵」，因為這是在日後必用的道具。而另一方面，亦要由鏡屋主人手上得到真正的寶物「七寶刀」，因為以前的「八寶刀」其實是代用品，沒有吸收屬性（金、木、水、火、土）的能力。

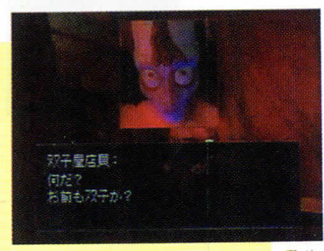
九龍正街（九龍フロント）

這是玩者的一大考驗，因為這是《九龍風水傳》之中一個非常大的地方，所以玩者很易在這裏迷路，小心！然而，來這裏的最大目的是要









得到更多的道具，尤其是「通行咭」（アクセスカード），而且亦是為了以後能找到「三尸」而作好準備。而要進入這「九龍正街」其實是非常簡單的，入口便是城路「瓶屋」面對的方向……

故事流程

與街上所有的人談話
找到宗老先生以及向他買下通行咭
到雙子屋使用買回來的通行咭
在龍城飯店前遇上質屋的李弘，並得由他手上得到「質札」
在龍城飯店方的爆竹屋聽到有關偉（ウェイ）的事
到氣功塾2樓與偉談話
由氣功塾回到街上時碰到一小孩並將通行咭給他改造
到龍城飯店與富豪及小黑見面
到質屋與李弘談話
到龍城飯店2樓與小黑談話
回到地面與富豪談話
由龍城飯店出來，在與回到大路前見到的二人談話，會知道電腦中心的事情
到電腦中心的1樓與「張陵」談話
從電腦中心的店員手上得到通行咭
再和剛才街上那二人談話
到KOWLOONET終端機（クーロネット端末）之中的DATA BASE讀取資料
到雙子屋使用由電腦中心得到的通行咭
再與街上那二人談話
在爆竹屋聽到有關「蛇黨」（スネーク）的事
到「雙子中心」（在最初時被車阻着不能到達的地方）會遇上赫嘉（ハッカー）
到雙子屋取回已登記了的通行咭
到KOWLOONET終端機（クーロネット端末）進入「rhiZome」
回到龍城飯店和富豪談話
再到龍城飯店2樓和小黑談話
和海鮮中心之外的路人談話
和宗老先生面對着的露天商人談話
到「血燕之露地」與夏先生見面
再到龍城店和小黑見面
與富豪談話
到KOWLOONET終端機（クーロネット端末）之中讀取電子郵件
在雙子中心後方的剝製屋取得「三尸之瓶」和購買「鬼律玉」
從剝製屋的後部回到龍城路



S＝起點

重慶花園・富善苑・庇利路1樓（1階）

1 水之鬼律
2 LITTLE FLY
3 貝粉
4 土之鬼律（開3號門）
5 金之鬼律
6 指南針木偶（コンパスドール）（開4號門）
7 鍵穴男
8 八卦鏡
9 出口（使用指南針木偶後）
10 火之鬼律（開號門）
11 木之鬼律
12 貝粉
13 土之鬼律
14 LITTLE FLY（打倒BOSS鬼律之後）
15 水之鬼律（開7號門，3樓8號、10號門）

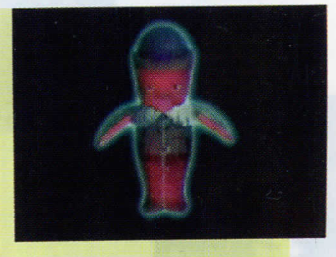
1 1號門
2 2號門
3 3號門
4 4號門
5 5號門（自動門）
6 6號門
7 7號門



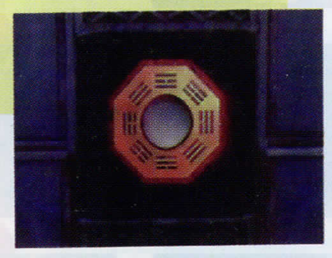
重慶花園（二）

玩者雖然完成了以上兩件事情，不過，這並不表示事情已經得到解決，因為玩者要將扭曲了的「八卦鏡」重導正途，所以便要再次進入重慶花園之中，這次玩者便要到重花園的左下方了，而「八卦鏡」便是在3樓最下方的盡頭。不過在未再次進入重慶花園之前，玩者一定要先到鏡屋、開鎖屋及彈簧屋一行，因為玩者要得到「鍵穴中心之鍵」。而且記着要在KOWLOONET終端機（クーロネット端末）之中僱用「LITTLE FLY」。然而，要使「八卦鏡」回復常，便非要使用「指南針木偶」（コンパスドール）不可，在這裏玩者便要使用在龍城路得到的「超級磁石」了。









富善苑

將「八卦鏡」回復正常之後，玩者便可以回到龍城路之中，不過，當玩者使用KOWLOONET終端機之時，會收到一個非常古怪的電子郵件，由於全是「亂碼」，所以是無法閱讀的。這時，玩者又要與街上所有的人談話了。之後，玩者便可以到龍城路地下一行，那裏便是富善苑的入口所在，而且從「管屋」手上，玩者會得到「大管」（太い管），這大管是用來給富善苑4樓之中的「渦輪男」維修的。此外，在富善苑之中，有一些門是要使用「針金」來開啟的，玩者一定要向「時計屋」取得「壞鐘」，再找到「渦輪男」才以得到開鎖的「針金」。

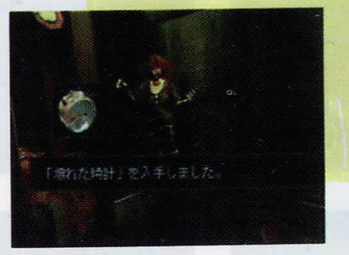




重慶花園・富善苑・庇利路２樓（２階）

1 LITTLE FLY（吸收一隻鬼律之後）
2 水之鬼律
3 鬼律（無限出現，屬性不定）
4 火之鬼律（開2號門）
5 LITTLE FLY（與1樓鍵穴男見面之後）
6 木之鬼律
7 土之鬼律（開地上下1樓1號門）
8 LITTLE FLY
9 金之鬼律
10 土之鬼律（開3樓2號門）
11 水之鬼律（開3號門）
12 LITTLE FLY
13 水之鬼律
14 土之鬼律（開1樓6號門）
15 鬼律玉
16 LITTLE FLY（打倒兩隻鬼律之後）
17 LITTLE FLY（打倒10的鬼律之後）
18 鬼律（無限出現）
19 土之鬼律（開4號門）
20 金之鬼律（開3樓7號門，4樓7號門）
21 鬼律（無限出現）
22 鬼律玉
23 火之鬼律（開5號門）
1 1號門
2 2號門
3 3號門
4 4號門
5 5號門

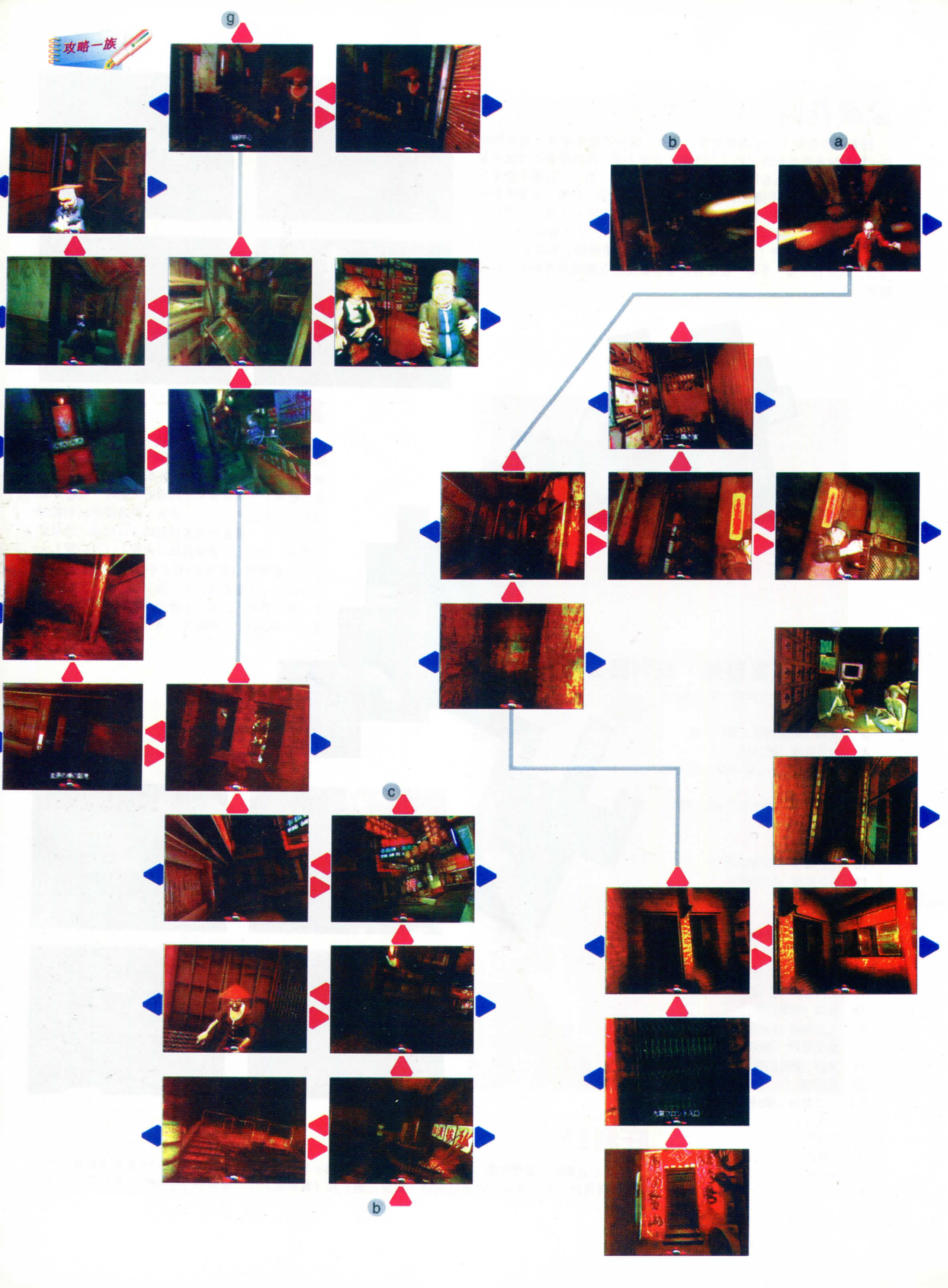


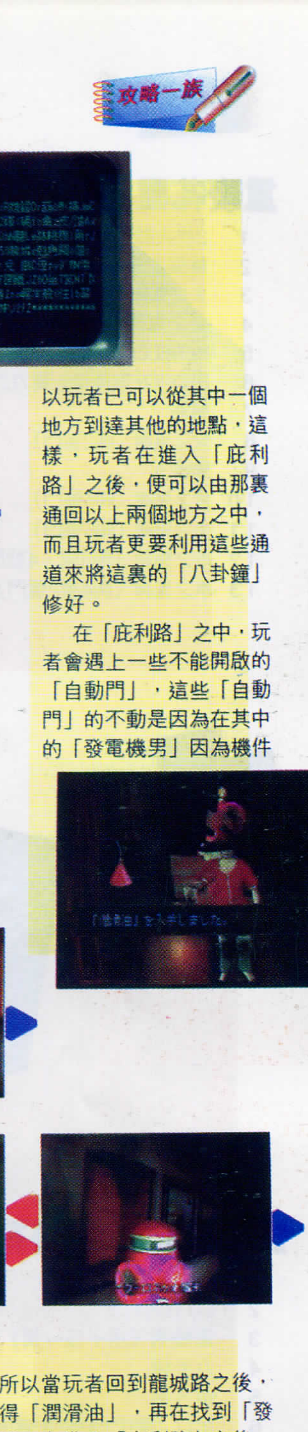




庇利路

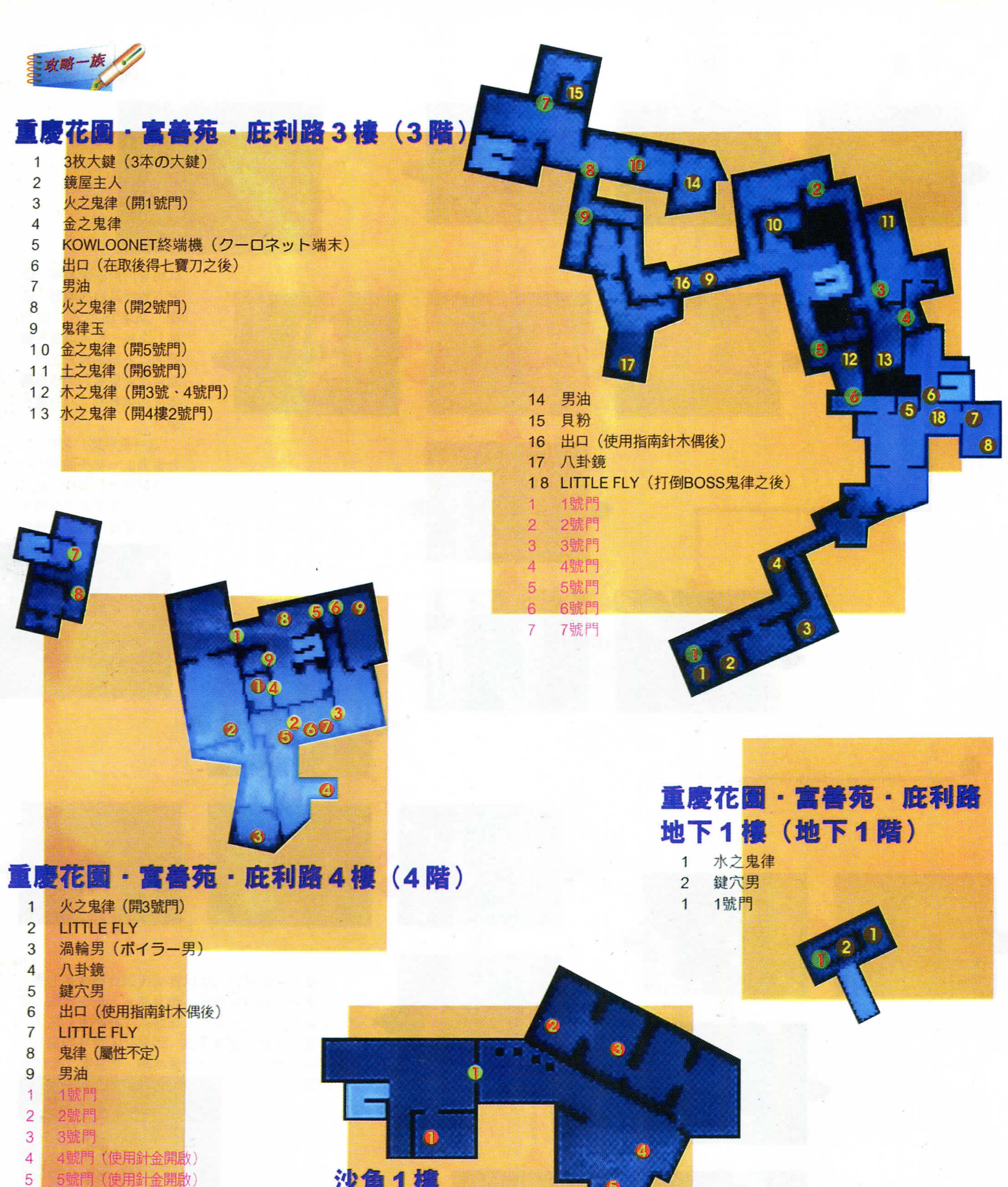
其實在這裏的「重慶花園」、「富善苑」和「庇利路」也是在同一幢大廈之中的，只是其中是被一些門所分隔而已，到了現在，玩者已到過「重慶花園」和「富善苑」了，所以有不少的門已被打開了，所


g
b
a
c
b



以玩者已可以從其中一個地方到達其他的地點，這樣，玩者在進入「庇利路」之後，便可以由那裏通回以上兩個地方之中，而且玩者更要利用這些通道來將這裏的「八卦鐘」修好。

在「庇利路」之中，玩者會遇上一些不能開啟的「自動門」，這些「自動門」的不動是因為在其中的「發電機男」因為機件失靈而不能操作，所以當玩者回到龍城路之後，便要到油屋那裏取得「潤滑油」，再在找到「發電機男」時給他使用。在進入「庇利路」之後，玩者一定要經常看地圖，因為玩者要穿插在三個不同的地方之中，很易會迷路，因些要小心的看地圖。



重慶花園・富善苑・庇利路３樓（３階）

1　3枚大鍵（3本の大鍵）
2　鏡屋主人
3　火之鬼律（開1號門）
4　金之鬼律
5　KOWLOONET終端機（クーロネット端末）
6　出口（在取後得七寶刀之後）
7　男油
8　火之鬼律（開2號門）
9　鬼律玉
10　金之鬼律（開5號門）
11　土之鬼律（開6號門）
12　木之鬼律（開3號・4號門）
13　水之鬼律（開4樓2號門）
14　男油
15　貝粉
16　出口（使用指南針木偶後）
17　八卦鏡
18　LITTLE FLY（打倒BOSS鬼律之後）
1　1號門
2　2號門
3　3號門
4　4號門
5　5號門
6　6號門
7　7號門

重慶花園・富善苑・庇利路地下１樓（地下１階）

1　水之鬼律
2　鍵穴男
1　1號門

重慶花園・富善苑・庇利路４樓（４階）

1　火之鬼律（開3號門）
2　LITTLE FLY
3　渦輪男（ボイラー男）
4　八卦鏡
5　鍵穴男
6　出口（使用指南針木偶後）
7　LITTLE FLY
8　鬼律（屬性不定）
9　男油
1　1號門
2　2號門
3　3號門
4　4號門（使用針金開啟）
5　5號門（使用針金開啟）
6　6號門（使用針金開啟）
7　7號門
8　8號門
9　9號門（使用針金開啟）

沙角１樓

1　土之鬼律
2　火水之鬼律（開4樓2號門）
3　鬼律玉
4　火之鬼律
5　LITTLT FLY（閱讀電子郵件之後）
6　張魯的之通行咕
7　KOWLOONET終端機（クーロネット端末）・取得電子郵件及4000紙札
1　1號門



沙角

玩者來到這裏，終於可以開「重慶花園．富善苑．庇利路」的範圍，不過，在這地方之中仍然有一塊的「八卦鏡」未修好，所以玩者絕對不可以掉以輕心。回到龍路之後，玩者便會收到由「夏先生」傳過來的電子郵件，之後，玩者要到「開鎖屋」將通行咭交給他，他便會給玩者將那咭給變成一張「鎖匙咭」，這樣玩者便可以到達一直也不能進入的「沙角」之中。

在那沙角的大廈之中，是有着最後的一塊「八卦鏡」，不過，得到「鎖匙咭」是不夠的，玩者還要先和「紅頭」談話，之後再在KOWLOONET終端機之中看「紅頭」的「是空DATA」，這樣才可以式的進入「沙角」。記着，除了修理「八卦鏡」之外，玩者最重要的工作是要得到「邪氣之鏡」，這樣玩者便有能力捉到「三尸」了。

h

g





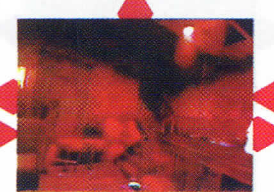






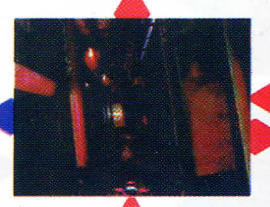








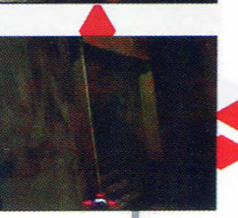










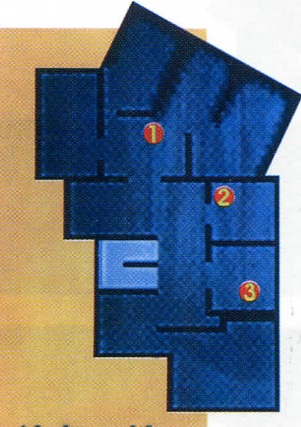








h



沙角２樓

1 LITTLE FLY
2 水之鬼律
3 土之鬼律





d

沙角3樓

1 水之鬼律
2 土之鬼律
3 金之鬼律
4 火之鬼律
5 水之鬼律（開4樓1號門）

沙角4樓

1 土之鬼律
2 水之鬼律
3 火之鬼律（開1樓1號門）
4 鍵穴男
5 男油及2000紙札
6 LITTLE FLY（得到張魯通行咭之後）
7 出口（得到雅邪氣之鏡之後）
8 利用通行咭開門・被扣去4000紙札
9 邪氣之鏡
1 1號門
2 2號門

f

e



找尋前往龍津路的方法

在收理完最一個「八卦鏡」之後，玩者再次回到龍城路之中，利用那一塊「邪氣之鏡」，玩者可以在「古靴屋」、「螺絲屋」（ねじ屋）和「駁骨屋」（骨つぎ屋）之前將「三尸」捉住，封進「三尸之瓶」之中，這樣，玩者在龍路的任務便真正的完成了，於是，玩者便帶着那「三尸之瓶」前往「剝製屋」，在那裏玩者會得到「龜之剝製」這東西是非常「值錢」的，有了這些錢，玩者便能到下一個目的地了。









故事流程

將捉到的「三尸」帶到剝製屋換取「龜之剝製」
把「龜之剝製」帶到質屋換錢
與「男人街」之前的男人談話
在龍城飯店之前會遇下途人並和他談話
與街中有的人談話
到海鮮中心之前與那男人談話
到夏先生的家時遇上雙子
到海鮮中心之外與那男人談話（兩次）
到「血燕之露地」會見到一個「溶解」的人，玩者要取去其眼珠
到「頭髮中心」後方的「茸屋」談話
再與露天商人談話（最好是與所有人談話）
到血燕之露地再與紅頭面
再到夏先生的家時碰到茸屋（茸屋會為玩者開門）
在夏先生的家中會取得他的通行咭
利用夏先生的通行咭進入KOWLOONET終端機
到龍城飯店與富豪談話
使用龍城飯店之中的KOWLOONET終端機
與雙子屋談話
到雙子中心進入KOWLOONET終端機
到雙子屋2樓使用KOWLOONET終端機進入「rhiZome」
再轉到右面的「玻璃牆」看
與2樓的店員談話
進入「rhiZome」後會收到楊先生（コニー楊）的訊息
到楊先生的家一行
到電腦中心與店員談話
再回到龍城飯店與富豪談話
利用雙子中心的KOWLOONET終端機進入「rhiZome」
與露天商人談話
到血燕之露地與「山高帽男」會面



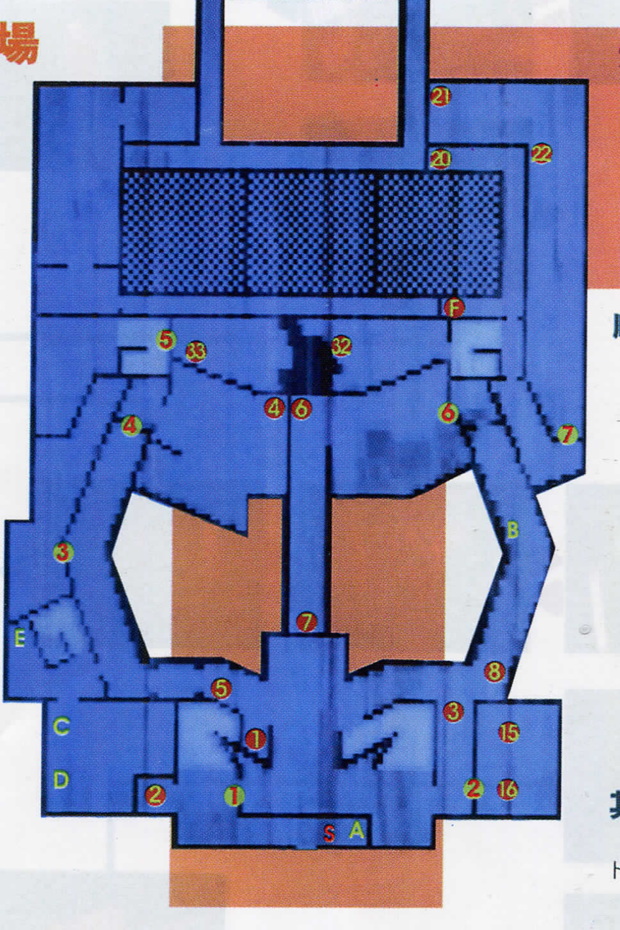
龍津路→天堂劇場

其實之前玩者做了這麼多事情，也未真正進入正章故事的，到了這裏才是玩者在遊戲之中的真正目的，玩者要使這地方的「風水」回復正常，便要解放被封印石封着的「四聖獸」——「白虎」、「青龍」、「朱雀」、「玄武」，而其中的「白虎」便是被封在於「龍津路」之中那「天堂劇場」中……

不過如果要成功的完成任務，便一定要做好準備工夫，首先玩者要在先前的「九龍正街」那「頭髮中心」之外的那兩個男人手上得到「男性假髮」（男物のかつら）。在到了龍津路之後，便將這假髮交給「假髮屋的女主人」（かつら屋女主人），然後再前往錄畫屋那裏的KOWLOONET終端機，利用夏先生的通行咭便會收到訊息，而且更會看到新的DATA BASE；再到道具屋將那眼珠交給店主。然後到「銀色極樂」與「ANITA」談話，之後再與電燈屋、道具屋和錄屋談話，之後再一次的看電子郵件。

最後，到「粥屋」與主人談話，之後，便可以從「假髮屋的女主人」取得「男女兼用假髮」（男女兼用のかつら）；從KOWLOONET終端機僱用「HONEY LADY」之後，到錄音屋便可以得到「錄音機」。玩者只要在「天堂劇場」門口使用那錄音機便可以進入劇場之內。而進入「天堂劇場」的最終目的是要破壞在3樓的「封印石」。

在劇場之中的行動請依照順次流程的次序（由1開始，不分層數，只依次序行動）。



天堂劇場 1 樓

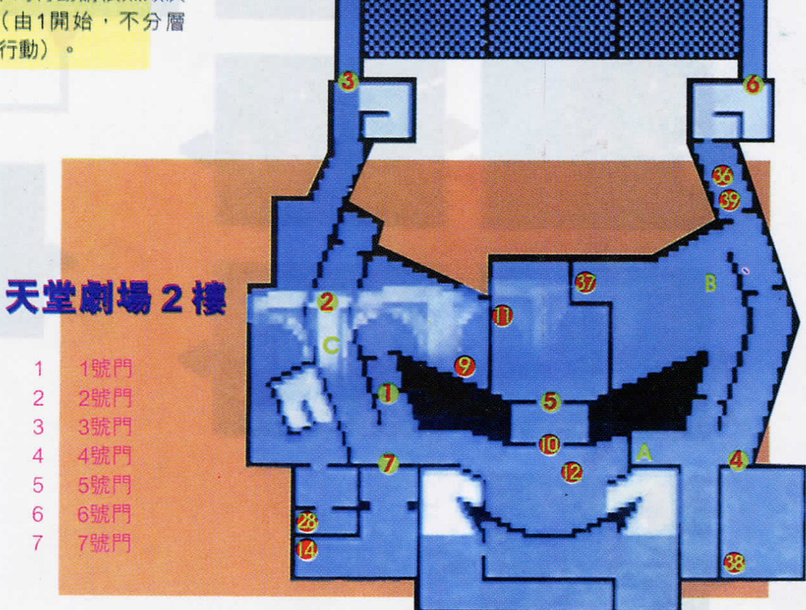
1 1號門
2 2號門
3 3號門
4 4號門
5 5號門
6 6號門
7 7號門

順次流程

1 無限鬼律（屬性不定）
2 HONEY LADY
3 火之鬼律（開2號門）
4 水之鬼律（開6號門）
5 HONEY LADY
6 火之鬼律（開2樓1號門）
7 金之鬼律（開2樓2號門）
8 HONEY LADY
15 取得打孔機（パンチカード）
16 HONEY LADY
20 水之鬼律（開7號門）
21 火之鬼律（開地下1樓1號門）
22 HONEY LADY
32 取得彈簧（ぜんまい）
33 HONEY LADY

其他

A KOWLOONET終端機（クーロネット端末）
B HONEY LADY（流程3之後）
C 木之鬼律
D 土之鬼律
E 土之鬼律
F 土之鬼律



天堂劇場 2 樓

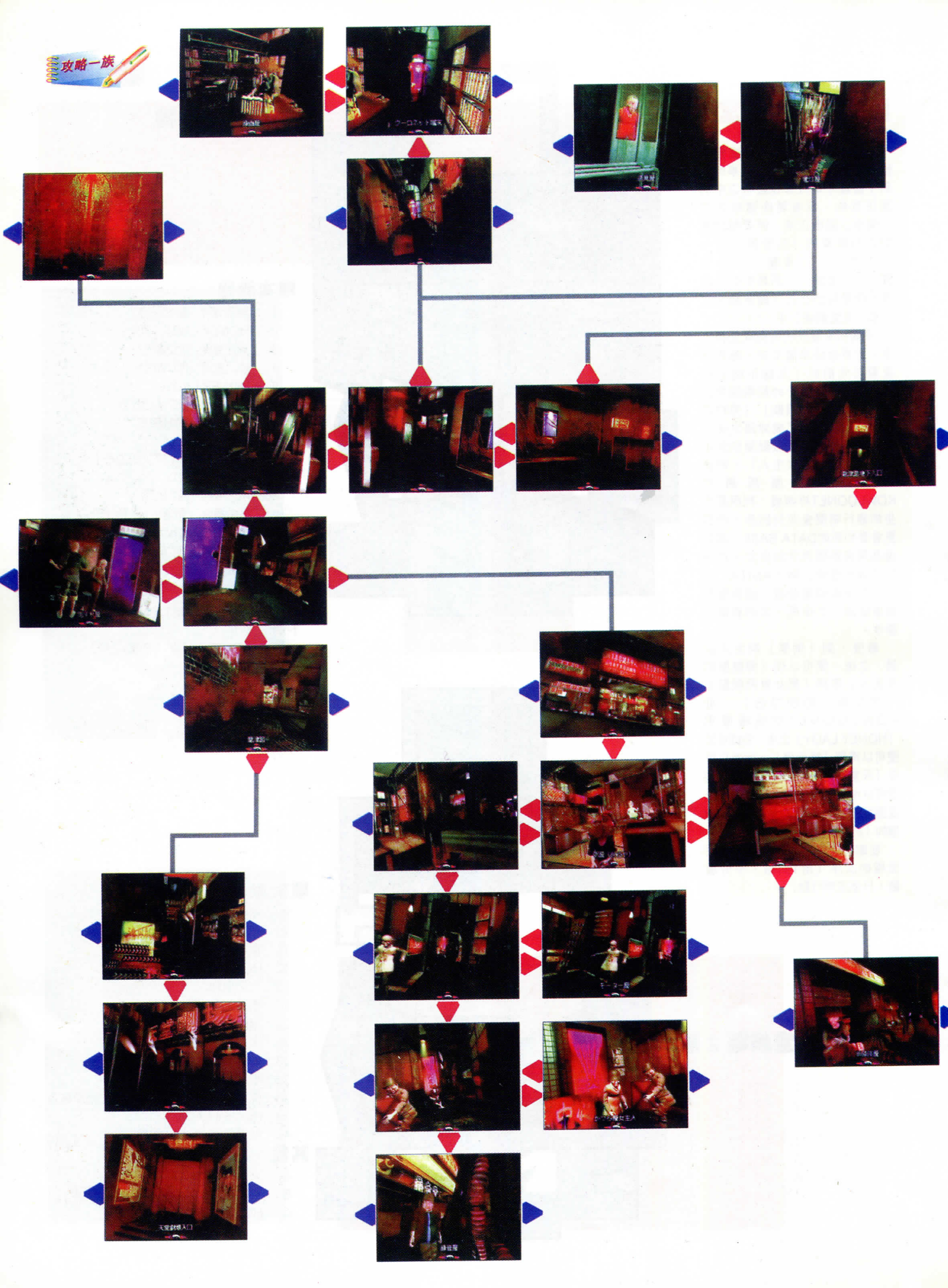
1 1號門
2 2號門
3 3號門
4 4號門
5 5號門
6 6號門
7 7號門

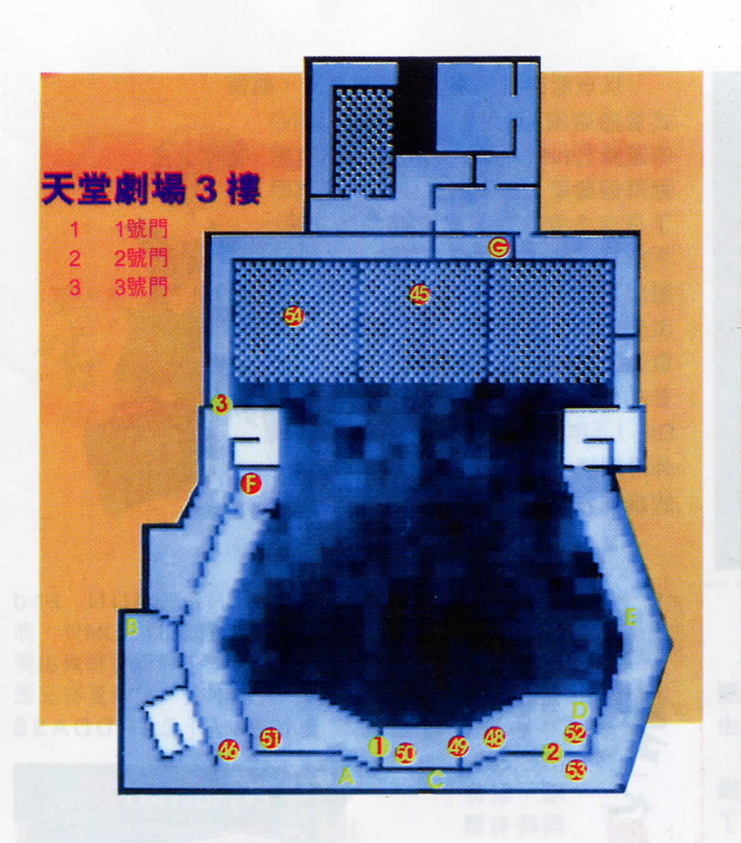
順次流程

9 鬼律（屬性不定．開5號門）
10 土之鬼律（開7號門）
11 水之鬼律（開1樓2號門）
12 HONEY LADY
13 土之鬼律
14 木之鬼律（開1樓3號門）
28 鬼律（屬性不定．開3號門）
29 火之鬼律（開1樓5號門）
38 金之鬼律（開6號門）
37 水之鬼律（開4號門）
36 使用錄音機的音樂使龜裂的地面縫合
39 HONEY LADY
40 取得乾電池

其他

A 火之鬼律
B 土之鬼律
C HONEY LADY（增送）


攻略一族



順次流程

45 土之鬼律（開3號門）
46 HONEY LADY
47 火之鬼律（開2號門）
48 HONEY LADY
49 此門要使用錄音機開啟
50 BOSS鬼律（木火金屬性・開1號門）
51 封印石
52 操作盤顏
53 HONEY LADY
54 使用STAGE A前往地下1樓

其他

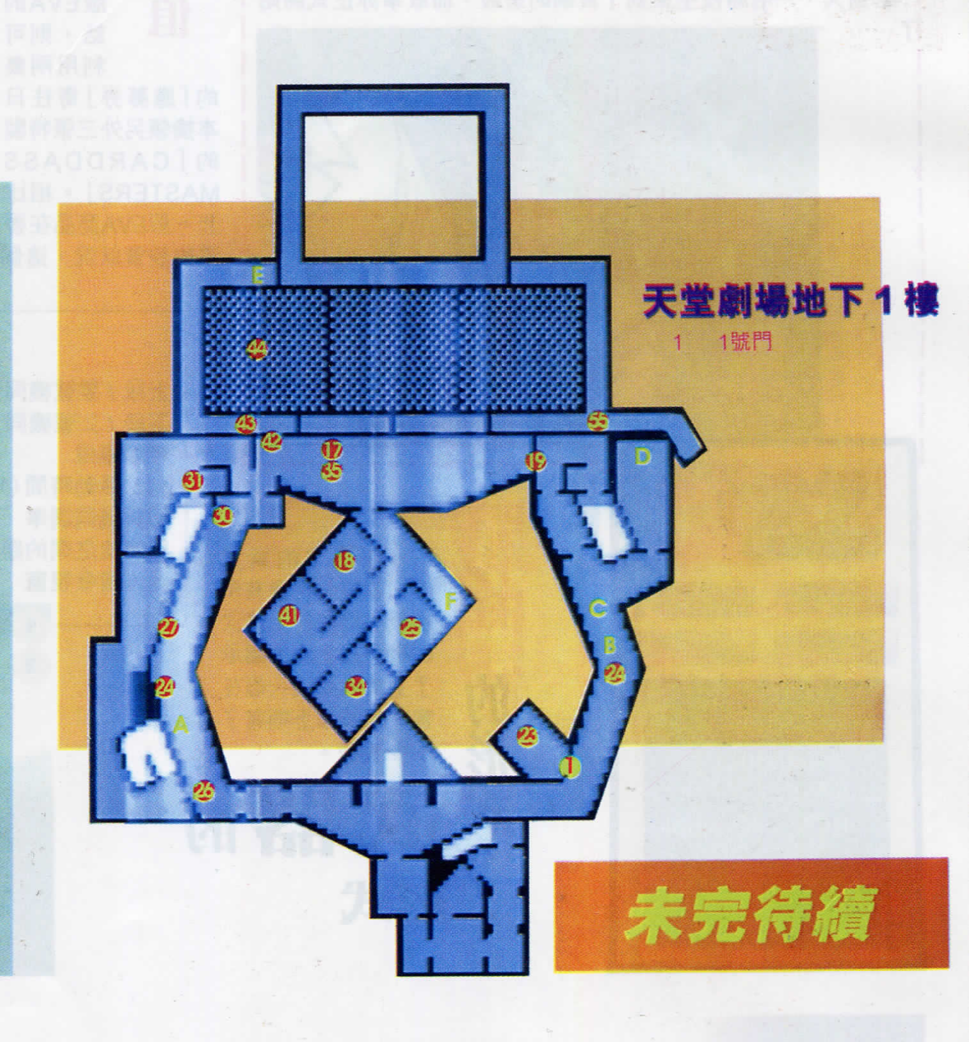
A 木之鬼律
B 金之鬼律
C 鬼律玉
D KOWLOONET終端機（クーロネット端末）
E 男油
F 水之鬼律
G 鬼律玉

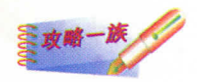
順次流程

17 HONEY LADY
18 鋼琴（使用打孔機）
19 音樂門（使用錄音機來開啟）
23 取得手搖棒（手回しレバー）
24 HONEY LADY（左右通道也一樣有）
25 風琴（使用手搖棒）
26 HONEY LADY
27 隱藏梯級（使用錄音機）
30 HONEY LADY
31 HONEY LADY
34 兵隊太鼓（使用彈簧）
35 HONEY LADY
41 猴子「喳喳」（使用乾電池）
42 音樂門（使用錄音機來開啟）
43 HONEY LADY
44 STAGE A（使用錄音機令它上升）
55 HONEY LADY（終點）

其他

A HONEY LADY（增送）
B HONEY LADY（增送）
C HONEY LADY（增送・流程29之後）
D 空箱
E 木之鬼律
F 無限鬼律（屬性不定）







以玩者的選擇來決定故事發展，劇情式冒險遊戲《新世紀EVANGELION》的續篇《2nd Impression》推出已有將近兩個星期了，不知各位EVA迷玩過了沒有？今次在下會先簡略地介紹一下故事，跟着才詳細分析戰鬥系統及遊戲系統。由於這遊戲可以發展出多個不同的故事，所以在下會選了主線故事「被稱為福音的資格NEVER SAY DIE！」作詳細介紹，另外再談談一些重要分支的出現方法。

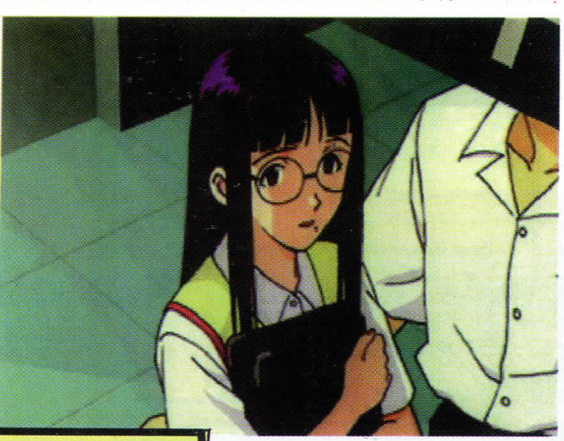
MAIN STORY

時間是公元2015年。

出現在人類面前的迷之巨大戰鬥兵器群「使徒」。在他們壓倒性的力量下，現有的武器完全無效，能加以對抗的，就只有由特務機關NERV開發的汎用人型決戰兵器「EVANGELION」。

不過，這種兵器就只有經過挑選的14歲少年少女才能操縱，而故事的主角碇真嗣就是在沒辦法選擇的情況下成為了「EVANGELION」初號機的操縱者，更因此改變了他的人生。

這天，一名轉校生來到了真嗣的班級，而故事亦正式開始了……



原裝之價值

在今次的《新世紀EVANGELION 2nd Impression》盒內，除了原本的遊戲CD-ROM外，亦附送了一張CD Single，裏面收錄了明日香和真由美在遊戲中所唱的插曲及其卡拉OK版，另外更有三張特別為這遊戲而製作的EVA「CARDDASS MASTERS」咭，若你同時有購買上集SS版EVA的話，則可利用兩集的「應募券」寄往日本換領另外三張特製的「CARDDASS MASTERS」。相比起一般EVA商品在香港的炒賣狀況，這個不足400元的遊戲可說是物有所值的。



SS
AVG MEM

製造商：SEGA
售價：6800日圓
容量：CD-ROM+CD-Single

戰鬥的形式、武器的形式

在正常的情況下，遊戲中是會有兩次戰鬥場面的，這次的戰鬥在意念上繼承了上集的系統，但在實際的操作上則有了不少改動。

戰鬥畫面的看法

上段 / 零號機同調率	1
下段 / 二號機同調率	2
時間指標	3
剩餘活動時間（只會在電纜切斷時出現）	4
初號機同調率	5
與使徒之間的距離	6
動作指令視窗	7



© GAINAX / Project Eva.・東京TV・NAS
© SEGA ENTERPRISES,LTD.1997

系統戰鬥一回合內的過程

1. 戰鬥畫面出現

每一個戰鬥回合均是由這畫面開始的，這時各位應先留意時間指標的顏色，分辦出使徒在這回合是採取攻擊還是防禦的行動。

2. 時間指標倒數

在戰鬥畫面出現後，時間指標便會同時開始倒數，在游標順時針移動一圈之前各位必須輸入指令，否則會被視為不行動而處於無防備狀態。

3. 輸入指令

戰鬥中最重要的行動就是輸入指令，首先，若使徒是進行攻擊的話（橙色時間環），你可採取「防禦」或是「回避」的指令（你雖然同樣可作攻擊，但就會和使徒兩敗俱傷），「防禦」（A掣）是最簡單的抵擋方法，由於今集使徒的行動較難捉摸，在熟習之前不妨以防禦為主，至於回避則是完全避過使徒攻擊的方法，你要看準使徒的攻擊方向，再即時按相反的方向掣及XYZ掣任何之一，這便能成功的閃避（但輸入指令的時間必須是在時間指標橙色的部份內才可）。

在攻擊方面，主要是分為使用槍砲的遠距離攻擊（B掣）及使用刀劍的近距離攻擊（C掣）兩大類，除了直接從畫面上使徒的大小來判斷戰鬥距離外，各位亦可參考戰鬥畫面右上「與使徒之間的距離」這一項（9XX是遠距離、1XX是近距離），總之，使徒在近距離時要按C掣攻擊，在遠距離則按B掣便可。

不過，實際可輸入指令的有效時間，其實就只有在時間指標進入綠色部份的期間，至於這期間的長短，則完全是取決於所選用的武器種類，威力愈大的武器，可輸入指令的時間會愈短，所以若是你自問反應一般的話，則最好不要勉強選一些威力大的武器了。

另一方面，有時候綠色部份中會有一小節紅色的部份「特別時機」，若是你能成功在那時輸入攻擊指令的話，下一回合便會進入「機會」的狀態，這時使徒是必定會採用防禦體勢的，相反若是你在「特別時機」中輸入了錯誤指令的話，下一回合便會進入「危機」的狀態，可閃避使徒行動的橙色部份會比平常更短，所以千萬要小心才可。

近距離武器的時間指標一覽

PROGRESSIVE KNIFE〉
ACTIVE SWORD〉
SMASH HAWK〉
SONIC GLAIVE

近距離武器的威力一覽

SONIC GLAIVE〉SMASH HAWK〉ACTIVE SWORD〉PROGRESSIVE KNIFE



遠距離武器的時間指標一覽

HAND GUN〉PALATTE GUN〉RIFLE〉
BAZOOKA〉
POSITRON RIFLE〉

遠距離武器的威力一覽

POSITRON RIFLE〉BAZOOKA〉RIFLE〉PALATTE GUN〉HAND GUN

4. 攻擊開始

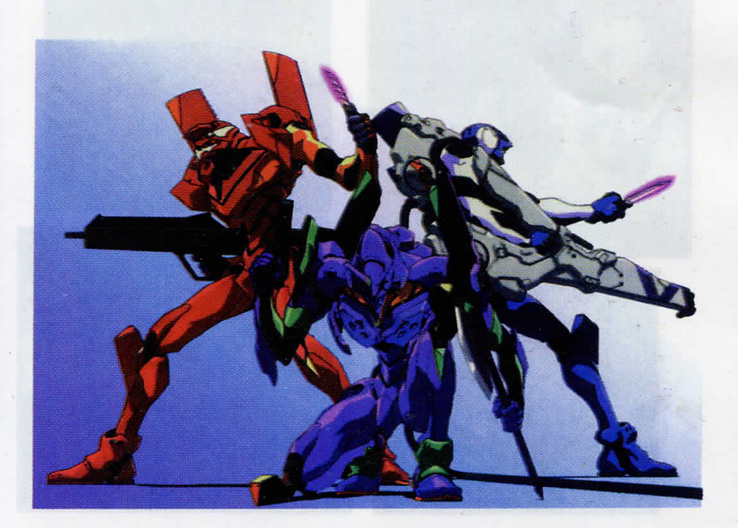
當你決定了初號機的行動後，便會以動畫的方法來表示出戰鬥的結果，之後便會開始下一回合的戰鬥，直至初號機初打敗（基本上是同調率被降至0，但有時候即使未降至0也會當作戰敗的）或是使徒被擊敗便會結束戰鬥。

故事之選擇

這遊戲主畏是由「動畫劇情部份」、「戰鬥劇情部份」以及「系統戰鬥」這三部份組成，而戰鬥劇情部份及系統戰鬥則可統稱為「戰鬥部份」。在動畫劇情部份中，玩法和上一集很相似，當你在觀看畫面中央的動畫途中，會在特定的位置出現一些需要你決定對白或是行動方法的情況，而往後的劇情則會按你的選擇來決定。今集需選項的次數不但比上集為多，亦加入了一種類似好感度的隱藏數值，遊戲中大部份選項均會影響不同人物對你的好感度，而在一些重要的行動選擇時，則會看特定人物對你的好感度而決定成功與否，而大部份較特別的動畫片段，則只會在選項配合得極為適當時才會出現。



以下是幾種會出現特別故事分支的例子……

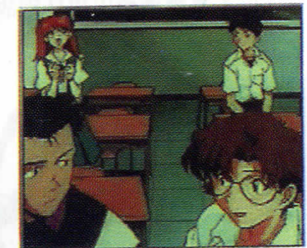


拉攏明日香加入地球防衛BAND

1そうじゃないよ、ケンスケ
2.うん、まぁ、結果的には……
3.アスカ、まだ怒ってるかなぁ
4.アスカを見る
5.ここは、黙っておこう
6.アスカに今朝のことを謝ろうかな
7.じゃ、どうすればいいんだよ？
8.アスカの方を見る
9.僕が前衛をやってみます
10.今はアスカを助けなきゃ！
11.分かりました
12.アスカのことが、気になるのかな……
13.自信のない男が、嫌いなのかな……
14.じゃあ僕は、学校に行こうかな
15.バレンタイン休戦条約
16.分かった、手伝うよ
17.何でも言うことを聞きますから！
18.何とかやってみるよ！
19.接近戦をしよう

***這流程選項的重點，是必須在故事第二天早上上課時出現明日香被老師叫她回答問題的場面，這樣才能有足夠好感度令她答應加入樂隊，但這情節卻似乎不是一定會出現的……除此之外，若在選項16時選擇（ごめん、ケンスケ、トウジ），則會出現真嗣留在家中教明日香烹任的情節。**



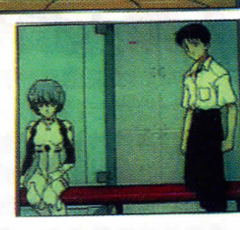



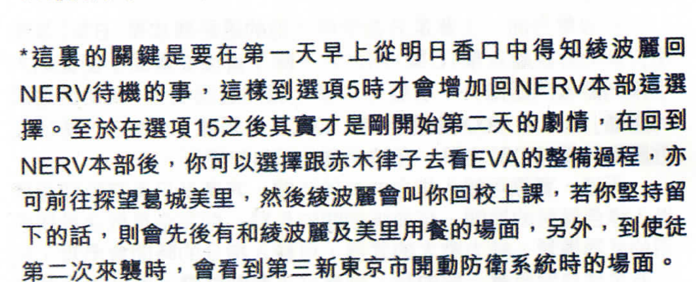


第二天早上留在NERV本部



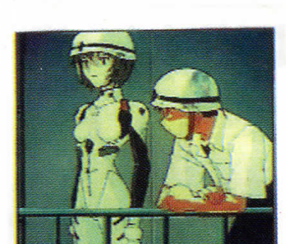
1.そうじゃないよ、委員長
2.綾波、どうしたんだろう？
3.転校生かぁ……
4.転校生を見る
5.ネルフ本部に行ってみようかな
6.零号機が警戒待機って聞いたから
7.学校に戻れってさ
8.綾波のことが心配で
9.綾波の方を見る
10.僕が前衛をやってみます
11.僕も本部に残ります
12.綾波のことが、気になるのかな……
13.本気で謝ってないと、思っているのかな……
14.僕も、ネルフ本部に行ってみようかな





***這裏的關鍵是要在第一天早上從明日香口中得知綾波麗回NERV待機的事，這樣到選項5時才會增加回NERV本部這選擇。至於在選項15之後其實才是剛開始第二天的劇情，在回到NERV本部後，你可以選擇跟赤木律子去看EVA的整備過程，亦可前往探望葛城美里，然後綾波麗會叫你回校上課，若你堅持留下的話，則會先後有和綾波麗及美里用餐的場面，另外，到使徒第二次來襲時，會看到第三新東京市開動防衛系統時的場面。**





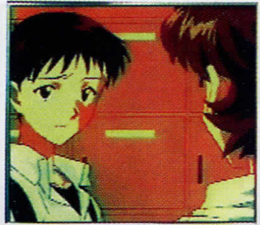



書上REPLAY第X話
新世紀EVANGELION 被稱為福音的資格NEVER SAY DIE！

在幻燈片中，映出了第3使徒到第11使徒為止的影像。而在碇司令的會客室內，則可聽到他正在和加持在談論着「人類補完計劃」的某些事情……



在葛城美里的公寓中，美里如常地露出她的「真面目」，拿起啤酒大口大口地喝，看慣了的真嗣亦理不得那麼多，這時明日香突然圍着浴巾從浴室裏跑出來，大罵真嗣沒有準備好洗頭水（其實是明日香不喜歡用平價貨……），「對不起……」真嗣雖然馬上向明日香道歉，卻令她更為不滿「不要只是想着道歉，你這種多一事不如少一事的性格，着實做點事吧！」，但明日香愈說愈興奮，一時大意將身上的浴巾掉了下來，「被迫」看了兩眼的真嗣就這樣被她獎了一記耳光。



早上，在學校的儲物櫃前，真嗣遇上了相田、鈴原及洞木三人，他們一看便發現真嗣面上的紅印，「又和明日香耍花槍了嗎?」相田開玩笑地向真嗣他問道。

第X話
福音を呼ぶための資格

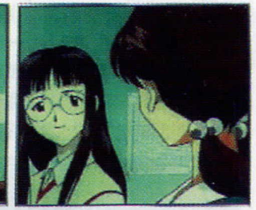


「不是這樣啊，劍介……（そうじゃないよ、ケンスケ）」這時明日香氣沖沖地走過來，說真嗣看過她的裸體，於是劍介再問真嗣是否真有其事。雖然真嗣否認說「不是啊，那是明日香她自己掉下浴巾的!（違うよ、あれはアスカが勝手に!）」，不過看過始終也是看過，就連洞木光亦覺得真嗣過份，相田及鈴原見此情形便及早帶真嗣回到課室算了。

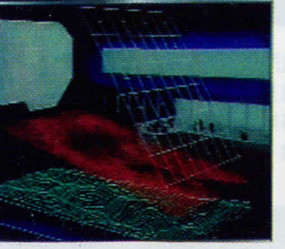


這天，真嗣他們的班裏來了一名插班生，她是一名留了一把黑色長髮，戴眼鏡的女孩子，她的名字叫做山岸真由美（マユミ），老師編了她坐在洞木光的旁邊，而真嗣則好奇地望向這位插班生（転校生かぁ……），不過真由美就故意迴避了真嗣的視線。





在NERV的中央作戰司令室內，美里等人本來剛發現了一個屬於使徒的反應，但這反應卻突然消失了，而赤木律子則應為這可能是使徒可能像人類一樣，為求生存而在試探他們的能力，至於零號機則和駕駛員（綾波麗）在總部裏候命準備隨時出動。





在學校那邊，真嗣他們正在上運動課，鈴原及相田正為下星期舉行的文化發表會的表演項目而煩惱，而真嗣則偷偷望向穿着泳衣上游泳課的女生們，當他望向真由美時（転校生を見る）卻再次被她發現，而她則故意走離鐵絲網的旁邊。

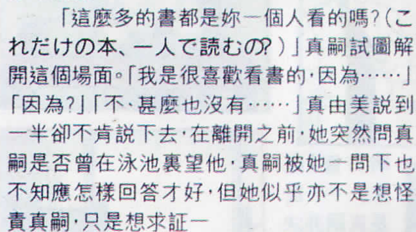


午飯時間時，真嗣突然覺得閒中不妨到圖書館看看（たまには、図書館へでも行ってみようかな），而在圖書館中，他一不少心和真由美撞過正着，令她手上的書全部都掉在地上了，不過這卻令真嗣終於有機會向這位女孩子自我介紹，當真嗣蹲下幫她拾起地上的書時（本を拾うのを手伝おうかな），碰到了真由美的手，令場面顯得非常尷尬。





「這麼多的書都是妳一個人看的嗎?（これだけの本、一人で読むの?）」真嗣試圖解開這個場面。「我是很喜歡看書的，因為……」「因為?」「不、甚麼也沒有……」真由美說到一半卻不肯說下去，在離開之前，她突然問真嗣是否曾在泳池裏望他，真嗣被她一問下也不知應怎樣回答才好，但她似乎亦不是想怪責真嗣，只是想求証一下。



中央作戰司令室裏響起了警號，曾三度消失的使徒再度出現，由於未確定敵人的能力，美里決定先讓真嗣一人以初號機出擊（選擇一直望着美里的眼（じっとミサトの目を見る）），而零號機及二號機則留在本部待機。







初號機出動後，雖然看見使徒未有即時



攻過來，但他還是選擇了進行近身戰（接近戦だ）。在最初的一輪攻勢後，真嗣接過了美里提供的武器，之後他只是不斷的防禦，在數個回合後，初號機內突然響起警報，表示有平民進入了戰鬥區域，真嗣從熒幕一看，認出那人就是今天才轉校來到的真由美，真嗣將她帶到安全的地方後再度與使徒作戰，不一會便將使徒解決了。





戰鬥結束後，美里讚賞真嗣、明日香及麗三人的表現之餘，卻告訴他們碇司令仍未解除零號機的警戒待機命令，真嗣和明日香則可以照常地回校上課（判りました），雖然美里叫真嗣他們早點回家休息，但她其實是對剛才的戰鬥存有疑問的。

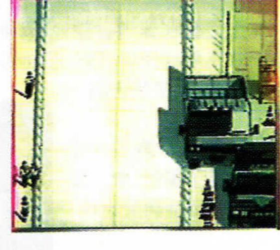
回家後，真嗣一直無法入睡，他最初心想自己是忘記不了日間的戰鬥（今日の戦いが、忘れられないのかな……），但他跟着便想起早上明日香對他說過的話「若然這樣就放棄的話，甚麼也不會改變的，你是對現在的自己感到滿足啊。」「不要只是想着道歉，你這種多一事不如少一事的性格，着實做點事吧！」這時真嗣想起在圖書館中撞倒真由美時，她也是馬上先向真嗣道歉的，所以真嗣亦覺得她說不定是很像自己的。真嗣的內心覺得自己是因為做錯了才道歉，因此不明白明日香為何會發怒，於是他估計明日香是不喜歡沒有自信的男孩吧（自信のない男が、嫌いなのかな……），再想了一會後，真嗣開始發現其實是自己沒有自信才會動不動就向人道歉，並想到自己若更加堅強，應該是會有所改變的，就如他在戰鬥中救了真由美一樣……



第二天早上，真嗣看到美里留在枱面上的字條，她說自己有事先走了，大概亦不會回來吃晚飯，但可不要和明日香「亂來」……於是真嗣亦決定去NERV本部看看（僕も、ネルフ本部にいってみようかな），本來真嗣是想留在本部裏候命的，但赤木律子卻叫他不要擔心，在沒有任務時是應回校上課的，在離開本部回校的途中，真嗣在一間書店的前面又再遇上了真由美。







「呃，妳不會是在買書嗎？」真嗣先打開話題。「嗯，因為昨天借的書已經全部看完了。」

「妳真是很喜歡書的呢（本が好きなんだね）。」

「因為書可以告訴我很多事情。呃，碇同學你看不看書的呢？」

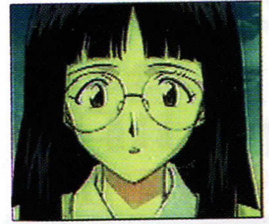
「嗯，經常看的啊（よく読むよ）。」

「太好了。」

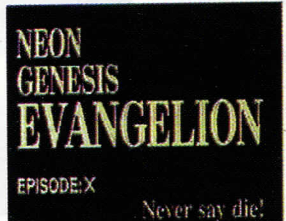
「為甚麼？」

「知道有相同興趣的人，不是很值得高興的嗎。」

當兩人一起回校的途中，真由美突然覺得自己的腹部有點異樣，但她並沒有將這事告知真嗣。







上課途中，老師突然叫真嗣回答問題（日本臨時政府放棄京，決定遷都復興被新型爆彈毀滅的東《?》，在2001年以第二新東京市名義開始施工），就在真嗣不知怎樣回答才好的時候，熒幕上突然出現了「答案是B啊」這些文字，真嗣四處張望下，發現真由美正在向着他微笑，於是他照這答案來回答（真正的答案是「長野縣松本市」），答案果然沒錯，真嗣總算可以逃過大難。



午飯時間中，相田和鈴原帶了真嗣到音樂室，原來他們雖然想在下星期的文化發表會以樂隊形式表演，但因為相田感到「只有男孩子的樂隊就像是沒有奶的咖啡一樣」，認為需要有一個可愛的女孩當主音歌手才會成功，所以便問真嗣心目中有沒有適當的人選，而真嗣則認為可以不妨嘗試拜托真由美（転校生に頼んでみようかな），於是三人馬上來到圖書館請求真由美加入，真由美認為比她漂亮的大有人在，本來是不想答應的，但因為真嗣對她說「妳一定可以做得到的！（君な





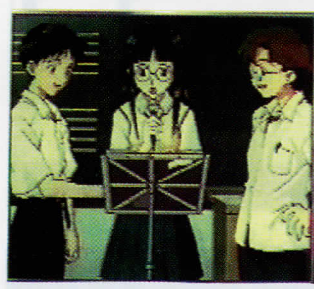


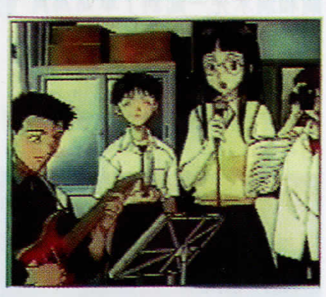
ら出来るよ!)」,終於說服了她加入。

在音樂室內,真嗣及相田等人對於真由美優美的歌聲大感意外時,青葉突然出現,原來美里知道真嗣他們要作「地球防衛BAND(即鈴原他們這









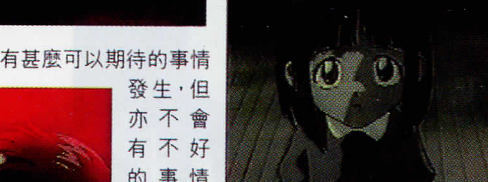
支樂隊)」的練習,所以便拜托他來指導各人彈結他的技巧,在擅長彈結他的青葉指導下,各人的練習開始有點成績了。

在某個晚上,真由美夢見自己身處一輛火車裏,火車內就只有她一個人在看書……



「我喜歡看書。因為在書本內,不會有那些反應遲鈍的人。我喜歡在家中。雖然不會有甚麼可以期待的事情發生,但亦不會有不好的事情發生,我可以做自己喜歡做的事,雖然不會有稱讚我的人,但亦不會有取笑我的人。因為太麻煩,所以我不喜歡說話,反正就是我怎樣說,亦不會有人是真正理解我的。不過因為我不說話,有些人就自以為已取得我的同意,我很討厭這些人。碇同學他雖然到現時為止到很不錯,但他一定是會背叛我的,所有人都是背叛我的,不會背叛我的,就只有我所喜歡的書本吧,呃,我在哭嗎。」









在文化發表會當日的早上,正當真嗣他們興高采烈地準備時,遠處突然傳來了一陣



爆炸聲,真嗣他們馬上衝到窗前看看發生甚麼事,而真由美則痛苦地跌倒在地上。窗外響起了叫市民避難的廣播,而真嗣則和明日香第一時間趕回NERV的本部。





由於使徒突然出現,第三新東京市內的市民仍未完全疏散,零號機因為有待機命令在身,所以已先行出擊,這時明日香對真嗣說他和FIRST(即第一適格者1st CHILDREN,這是明日香一般稱呼綾波麗的方法)只會阻手阻腳,若將戰鬥交給她負責的話,一兩隻使徒是可以很輕鬆擊倒的,不過真嗣就叫她不要如此蠻不講理(無茶なこと言うなよ)。



再次出現的使徒,突然停了在一座集光大廈的前面變了蛹一般的形態,由於未有進一步的行動,所以美里便叫各人暫時不要輕舉妄動,直到黃昏時份,使徒又再變成了另一種形態,赤木律子推測這使徒可能是經過了一種成長的階段,而且更恐怕已擁有了能對抗EVA攻擊方法的能力。



使徒再次開始活動後,已首先和零號機在交戰中,於是真嗣便提出和這使徒進行近接戰(接近戦をしよう),在一輪戰鬥後,美里突然通知真嗣他們這使徒並非完全的實體,真嗣他們的攻擊是沒有對使徒構成傷害的,但因為使徒仍在迫近,所以綾波麗主動提出去做誘餌,讓真嗣等人可以趁機攻擊。「我就是死了,也是可以替代的。」不過真嗣他們仍





未能令使徒受傷,這時使徒開始移動,向着真嗣他們的學校那邊飛去,真嗣為了保護仍在學校裏的同學,衝了上去擋着使徒的攻擊,最後終於亦抵擋不住,初號機的LCL淨化裝置受到損傷,需要先行修理ENTRY PLUG才能繼續戰鬥,於是便暫時由零號機



及二號機來分散使徒的注意力。

當真嗣正在等待ENTRY PLUG完

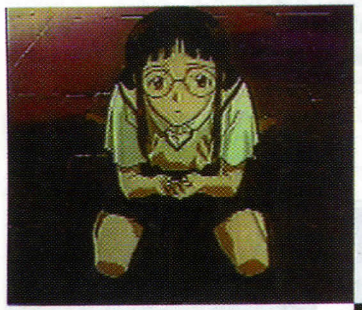




成修理時，真由美突然出現，她說



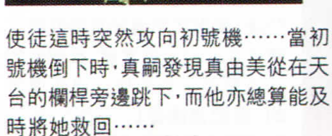
那怪物（使徒）是在自己體內，因此請求真嗣殺了她……



「我沒有可能這樣做的。（そんなこと、出来る訳ないだろ？）」

真嗣拒絕了真由美尋死的要求後，答應會替她將使徒打敗，跟着便再度乘上了初號機，這時美里叫真嗣盡快前往支援明日香

及綾波麗，並讓他隨意選擇想用的武



器，不過因為始終也沒有辦法令使徒受傷，美里於是下令三人暫時撤退，然而



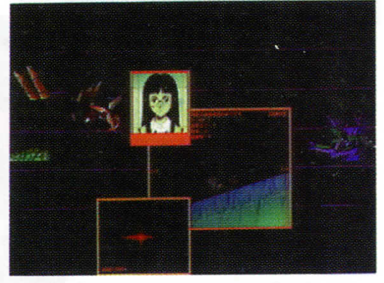
使徒這時突然攻向初號機……當初號機倒下時，真嗣發現真由美從在天台的欄桿旁邊跳下，而他亦總算能及時將她救回……





「為、為何要尋死呀，因為只要活着的話就一定會有明天，雖然明天亦有可能會是不好的日子，但只要活着的話，明天之後亦一定會再有明天的……所以，是不可以逃避的。」

正當真嗣將昏迷了的真由美放到安全的地方後，NERV本部的人突然發現出現了新的使徒反應，原來那是一直潛伏在真由美體內的使徒核心回到本體時所出現的現像，現在核心既已回到使徒的體內，真嗣們不消一會便成功將他打敗了。



戰鬥結束後，加持和碇司令談到這次事件的處理方法……



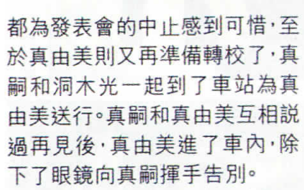
「總之，這次的使徒並不存在……」

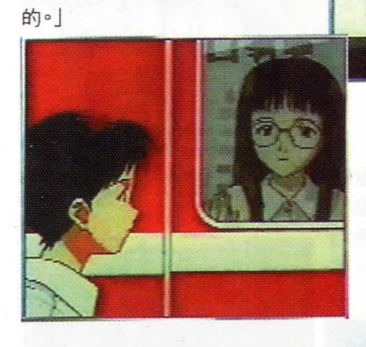
「SECOND IMPACT，ADAM，還有EVA，又有一個事實被隱瞞起來了。」

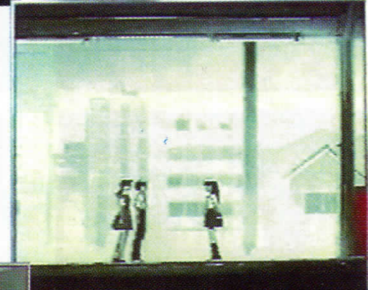
「反正，真相這種東西，就只有這種程度的價值吧……」

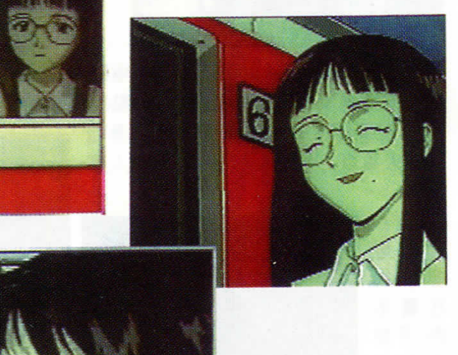
在學校這邊，相田和鈴原兩人都為發表會的中止感到可惜，至於真由美則又再準備轉校了，真嗣和洞木光一起到了車站為真由美送行。真嗣和真由美互相說過再見後，真由美進了車內，除下了眼鏡向真嗣揮手告別。

「對，一定會再有機會見面的。」

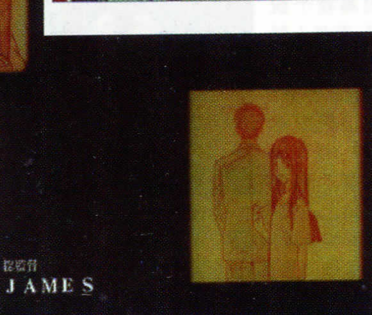






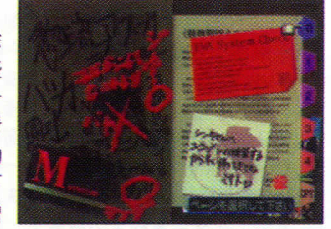


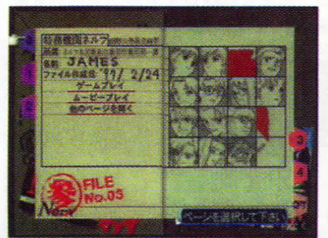


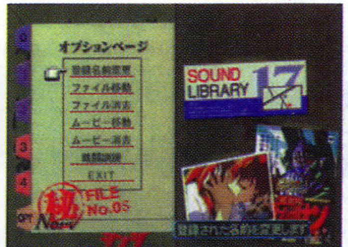


最後的贈品

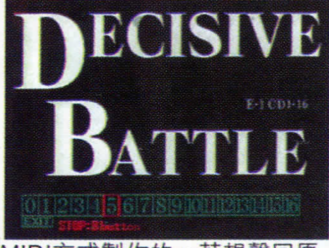
遊戲中除了一些基本一定會看到的動畫片段外，若是你在選項的配合下令一些特別的片段出現時，則會增加你對這遊戲的「完成度」，這完成度會在美里的文件簿內以EVA各主要人物的相片來表示，而隨着完成度的增加，這文件簿會逐漸增加一些原本沒有的部份，各位可視這些為遊戲中的贈品模式，這些贈品模式除了一些和遊戲有關的設定資料外，亦有真嗣與明日香作同調練習之類的迷你遊戲，所以若想儲齊這些特別部份的話便要多玩幾次了。







SOUND LIBRARY



這裏收錄了遊戲中所用的17首BGM，除了曲名之外，亦同時顯示了這音樂的原版是收錄在EVA三張原聲大碟的那一隻碟內，由於遊戲中所用的BGM是以MIDI方式製作的，若想聲回原曲時便要靠這些資料來購買了。

幻之傳單



這裏收錄了前作SS版EVA所用宣傳用單張的畫面。對於喜歡收集EVA商品的人來說，這可算是相當貴重的畫面。

POLYGON VIEWER

在這裏可欣賞到遊戲中以多邊形來製作的三台EVA及使徒的兩種形態，在各種按掣的設定下，各位更可將鏡頭設定到不同位置，亦可自由決定畫面中對象的動作。



MAGI



MAGI在故事中是NERV所用的超級電腦系統的統稱，設計者是赤木律子的母親。在思考系統方面，MAGI是由三台超級電腦經過商議後，以少數服從多數的方式投票決定，而三台超級電腦的名字MELCHIOR、BALTHASAR、CASPER其實是取自聖經裏「東方三賢士」的。

現在，這裏會模仿出MAGI商議事情的情況，若各位有甚麼事情是決定不了的時候，不妨就交由MAGI替你作主吧……

ILLUSTRATION LIBRARY

這裏收錄了大量有關這遊戲在宣傳時所用過的插圖、廣告中所用的插畫以及一些曾作為日本遊戲雜誌封面的插畫，而各位更可利用C掣和Z掣來將畫面某部份放大縮小來看。





UNISON 特別強化訓練



在TV版第9話中，真嗣和明日香為了打敗使徒而用來練習一致行動的「遊戲」，玩法很簡單，你只要按美里的指示按適當的掣便可……但由於這練習的目的是和明日香同調，所以實際上明日香的行動才是最重要，即使她所按的位置不對，你亦要同樣地按那個錯誤的掣才可！當每個回合結束後，則會按你錯誤的次數顯示出你和明日香的同調率，在多次試玩後，在下認為最有效的方法是關了電視的聲來玩，否則很易會被美里誤導……



後記

在設定中，這故事是處於第14.5話的位置，因此各登場人物仍是處於正常的狀態下，明日香未因為真嗣的同調率超越她而苦惱、鈴原仍未被選為EVA三號機的操縱者，本來在這段時間中加入一些原創故事是沒有甚麼問題的，不過若是各位EVA迷看過本攻略中所用的故事「被稱為福音的資格」後，相信也會感到若然真嗣在這時候已經有如此成熟的思想，大概亦不會有第25、26集替他「補完」的需要了……或許就讓我們視這故事為EVA的其中一種可能性吧……





救出！與宇宙命懸一線的少女們！！

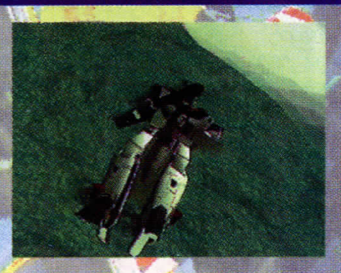
TEXT：聯合軍外宇宙空軍
第34突擊師團指揮官（自稱）ARES



2047年，於地球聯合軍的創立記念祭中，被邀到場表演的女子樂隊「MIKY DOLLS」突然被擄走。本來，以這類事件根本不足以動搖軍部，極其量亦只是令軍部高層丟面罷了，然而從線索中得知MIKY DOLLS竟被帶上一艘神秘戰艦及以超空間航法逃走，消失於宇宙中。在聯合軍的全力搜索下，發現MIKY DOLLS原來被一伙反聯合政府的祖拿達人所擄，同時其大本營位置更在銀河最邊境惑星，人類移民侯補惑星艾龍茲奧。此外，MIKY DOLLS被擄而引起軒然大波的另一原因是她們實質是承繼傳說中的歌姬「玲明美」的重要人物，因為她們的愛歌同樣地有令未接觸「普托歌車」文化，以戰鬥文化成長的祖拿達人棄戰的效果，同時亦因此令MIKY DOLLS成為聯合軍次期防衛戰略的重點。而為成功營救MIKY DOLLS，於是身為聯合軍皇牌機師的玩者便臨危受命，背起這場以全宇宙命運為賭注，不能敗陣的戰事。

皇牌機師求生技倆

變型無敵



於戰鬥中往往會遇到槍林彈雨的情況，雖然各機種也有用以迴避攻擊的必殺技，但由於必殺技的使用是有限制的，故倒不如將使用次數集中於攻擊。而在這情況下便要以個人本身的操控技術來迴避，然而如遇上已無法迴避的攻擊時，玩者便不妨試試以變型來避去，因為實質上在變型的一剎那機體是無敵的，但緊記在變型後攻擊判定便會立刻出現。

水平轉向



當敵機出現於後方時，筆者通常也會以上昇大迴轉或急速側轉來繞回後方，不過對於某些玩者來說這動作可能會太難，隨時因控桿的過急移動而炒機，故如沒有信心的話便不妨按着必殺技鍵來作轉向，因為這樣便可令機體以本身的水平轉向，不過便沒有了迴避攻擊的效果。

善用急減速

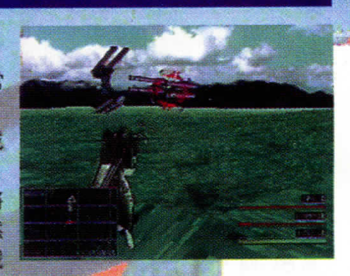


當以戰機型態前往目標地區時，如有敵機出現於附近或目標點於正下方時，玩者便可連按L2兩次，於是戰機便會作出急減速。此方法除可減少無謂的時間消耗外，同時亦可令戰機以最低速度前進，方便觀察地面的狀況。不過要注意的是在使用特殊加速（L1×2）時是不能急減速的，玩者必需將速度桿拉後返回正常速度才輸入指令。



製造商：BANDAI VISUAL
售價：6800日圓
容量：CD-ROM
記憶：1 BLOCK

轉向的控制



當戰機變成機械人型態時，通常也會以掃擊作為攻擊方式，在這時如目標是在正前方的話便可將速度桿推前或後，令機體以水平橫移來攻擊，或當目標移動或要轉移目標時，玩者便最好將速度桿調至正中，令機體作轉向，雖然此行動可說是基本中的基本，但要在戰鬥中純熟使用便是非常熟練的操作，玩者應多作練習。

入城補給



於一些任務中，當完成前段戰鬥後玩者是需要進入另一戰區繼續任務的，而如果是進入城市或基地的話，在前段戰鬥玩者便可放心使用飛彈，因為在入城後體機的HP及飛彈是會作出完全回復的。相反地如沒有入城的戰鬥便要注意飛彈的使用量。

必殺技的活用



雖然使用必殺技時機體是仍會被攻擊時，但由於各種攻擊系的必殺技也比一般攻擊有更強的破壞力，故在對付首領級的敵人時便要純熟地使用必殺技，以最短的時間給予敵人最大的傷害，同時減低自機被攻擊的機會。不過由於各種必殺技均有不同的攻擊距離，因此必需熟習各機種必殺技的攻擊方式。

三種型態的分工



基本上機體的三種型均有不同的效用的，如戰機便作追狙用，行者便用以前進掃擊，至於機械人則用作攻擊固定目標及大出規模出現的敵機。而於戰鬥中玩者必需善用各機型態的特性來作戰，因為如使用錯誤便會導致苦戰。

© BIGWEST／BANDAI VISUAL



VF-1X-Plus VALKYRIE

全長：14.23m
全高：3.84m

全闊：14.78m（雙翼展開時）
8.25m（雙翼後退時）
淨重：13.85t
引擎：新中洲重工／P&W／路易士FF-2001熱核渦輪／反應爐推力650×2

推力：15000kg×2
推進器：大推力推進器／新中洲BS-1×4
低推力推進器／P&W LHP-04×18
最大度速：3.05馬赫（高度10000m）
4.28馬赫（高度30000m以上）

	戰機（SP）	行者（SP）	機械人（SP）
極速	◆◆（+◆）	◆◆（+◆）	◆◆（+◆）
加速力	◆◆（+◆）	◆◆（+◆）	◆◆（+◆）
迴旋力	◆◆◆◆（+◆）	◆◆◆◆（+◆）	◆◆◆◆（+◆）
索敵能力	◆◆	——	——
火力	◆◆	——	——
防禦力	◆◆	——	——

各型態必殺技

	△	□	×	○
戰機	隨機攻擊	全彈發射	roll scissors／高機動迴避（SP）	——
行者	——	全彈發射	高速完全迴避	機槍亂射
機械人	連續拳擊	槍柄打擊	前滾掃射／高速dash（SP）	機槍亂射

VF-4G LIGHTNING III

全長：14.92m
全高：3.72m

全闊：14.28m
淨重：13.95t
引擎：新中洲重工／P&W／路易士FF-2011熱核渦輪
推力：16500kg×2

推進器：高機動推進器・加速器／P&W HMM-1A
最大度速：3.25馬赫（高度10000m）
5.33馬赫（高度30000m以上）

	戰機	行者	機械人
極速	◆◆◆◆	◆◆◆◆	◆◆◆
加速力	◆◆◆◆	◆◆◆◆	◆◆◆◆
迴旋力	◆◆	◆◆	◆◆
索敵能力	◆◆◆	——	——
火力	◆◆◆	——	——
防禦力	◆◆	——	——

各型態必殺技

	△	□	×	○
戰機	隨機攻擊	全彈發射	低空飛行突圍	——
行者	——	全彈發射	高速完全迴避	機槍亂射
機械人	連續拳擊	撞擊	高速dash	長距離狙擊

VF-11B THUNDER BOLT

全長：15.51m
全高：3.49m

全闊：11.2m
淨重：9t
引擎：新星／P&W／路易士FF-2025G熱核渦輪
推力：28000kg×2

推進器：高機動推進器・加速器／P&W HMM-5B
最大度速：3.35馬赫（高度10000m）
8.2馬赫（高度30000m以上）

	戰機	行者	機械人
極速	◆◆◆	◆◆◆	◆◆◆
加速力	◆◆◆	◆◆◆	◆◆◆
迴旋力	◆◆◆	◆◆	◆◆◆
索敵能力	◆◆◆	——	——
火力	◆◆◆	——	——
防禦力	◆◆◆	——	——

各型態必殺技

	△	□	×	○
戰機	隨機攻擊	全彈發射	roll scissors	——
行者	——	全彈發射	——	機槍亂射
機械人	連續拳擊	撞擊	銃劍突擊	機槍亂射

VF-17D NIGHTMARE

全長：15.63m
全高：3.68m

全闊：14.18m
淨重：11.85t
引擎：新中洲重工／P&W／路易士FF-2100X熱核渦輪
推力：55000kg×2

推進器：高機動推進器・加速器／P&W HMM-6B
最大度速：4馬赫（高度10000m）
21馬赫（高度30000m以上）

	戰機	行者	機械人
極速	◆◆◆	◆◆◆◆	◆◆
加速力	◆◆◆	◆◆◆◆	◆◆◆
迴旋力	◆◆	◆◆	◆◆
索敵能力	◆◆◆	——	——
火力	◆◆◆◆	——	——
防禦力	◆◆◆◆◆	——	——

各型態必殺技

	△	□	×	○
戰機	QM69	全彈發射	低空飛行突圍	精確爆擊
行者	——	全彈發射	——	機槍亂射
機械人	連續拳擊	槍柄打擊	——	——

VF-19A EXCALIBUR

全長：18.62m
全高：3.94m

全闊：14.87m
淨重：8.75t
引擎：新星／P&W／路易士FF-2200熱核渦輪
推力：56500×2

推進器：高機動推進器・加速器／P&W HMM-6J
最大度速：5.1馬赫（高度10000m）
21馬赫（高度30000m以上）

	戰機	行者	機械人
極速	◆◆◆◆◆	◆◆◆◆◆	◆◆◆◆◆
加速力	◆◆◆◆◆	◆◆◆◆◆	◆◆◆◆◆
迴旋力	◆◆◆◆◆	◆◆◆◆◆	◆◆◆◆◆
索敵能力	◆◆◆◆	——	——
火力	◆◆◆◆◆	——	——
防禦力	◆◆◆	——	——

各型態必殺技

	△	□	×	○
戰機	隨機攻擊	必殺・龍鳥飛	高機動迴避	超加速dash
行者	——	全彈發射	高速完全迴避	機槍亂射
機械人	精確防護罩踢	精確防護罩拳擊	撞擊	機槍亂射

VF-22 STURMVOGEL II

全長：19.62m
全高：4.04m

全闊：15.36m
淨重：9.55t
引擎：新中洲重工／P&W／路易士FF-2450B熱核渦輪
推力：65200kg×2

推進器：高機動推進器・加速器／P&W HMM-6J
最大度速：5.06馬赫（高度10000m）
21馬赫（高度30000m以上）

	戰機	行者	機械人
極速	◆◆◆◆	◆◆◆◆	◆◆◆◆◆
加速力	◆◆◆◆	◆◆◆◆	◆◆◆◆◆
迴旋力	◆◆◆◆	◆◆◆◆	◆◆◆◆◆
索敵能力	◆◆◆◆◆	——	——
火力	◆◆◆◆	——	——
防禦力	◆◆◆◆	——	——

各型態必殺技

	△	□	×	○
戰機	隨機攻擊	全彈發射	高速潛入	limiter-off
行者	——	——	長距離狙擊	機槍亂射
機械人	連續拳擊	精確防護罩拳擊	長距離狙擊	完全防護罩

MISSION 1
我便是聯合軍的皇牌機師！

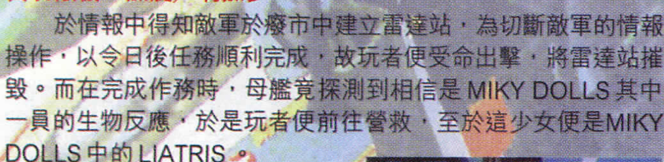




可使用機體：VF-1X SP
出現敵機：VF-4G



由於一台身份不明的戰機突然接近母艦，於是艦長便立刻向剛到母艦報到的玩者發出出擊命令。不過實際上這台「敵機」卻是一台以遙控操控的無人機，因為這是由艦長安排，用以測試玩者能否勝任任務的試練。戰鬥中玩者只要以行者形態作戰，一面後退以飛彈攻擊便可輕易完成，此外如想快些收隊更可在敵機在視界出現時以全彈發射攻擊。



MISSION 2
擊毀敵軍雷達站

可使用機體：VF-1X SP／VF-4G
出現敵機：加農／利加多

於情報中得知敵軍於廢市中建立雷達站，為切斷敵軍的情報操作，以令日後任務順利完成，故玩者便受命出擊，將雷達站摧毀。而在完成作務時，母艦竟探測到相信是 MIKY DOLLS 其中一員的生物反應，於是玩者便前往營救，至於這少女便是MIKY DOLLS 中的 LIATRIS。



後段戰區



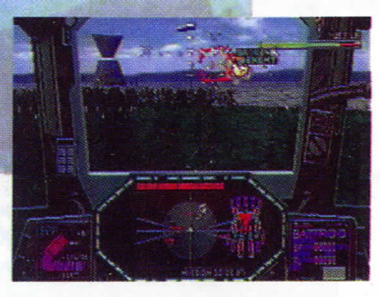
當到達後段戰區後，玩者便要向雷達上箭咀顯示的方向進發，因為它所指的便是各雷達站的位置。不過另一方面在城中便會被大量敵機攔截，當中除之前所見的利加多外更有其強化型號加農，由於加農不論於火力及防禦力均遠在利加多之上，故當面對它們時不應吝嗇飛彈，盡快消滅它們。

前段戰區

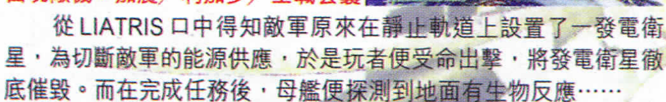


於前段戰區中，玩者會先遇上三批由三台利加多組成的小隊，就任務而言，玩者其實可一理它們，一直加速向前方進發便可逕自進入後段戰區。不過由於第二戰區是要入城的，故之後飛彈及 HP 也會全數補充，因此玩者不妨將前段的利加多全數消滅，順便熟習各型態的操作及掌握各不同的特性。

消滅雷達站



於面對雷達站時，除利加多及加農外，更會有砲塔向玩者攻擊的，在這情況便應以機械人作戰，一面以水平移動一面向目標掃射，同時由於按飛彈發射鍵是可轉換攻擊目標，因此玩者應先射下砲塔才攻擊雷達站。最後，緊記在正面目標摧毀後便要轉身向其餘目標攻擊。



MISSION 3
殲滅敵方發電衛星

可使用機體：VF-1X SP／VF-4G
出現敵機：加農／利加多／空戰套囊

從 LIATRIS 口中得知敵軍原來在靜止軌道上設置了一發電衛星，為切斷敵軍的能源供應，於是玩者便受命出擊，將發電衛星徹底催毀。而在完成任務後，母艦便採測到地面有生物反應……

擊沉護衛艦



當進入目標地區的同時，雷達上亦會顯示出大量黃點，而這些便是在發電衛星四周的隕石，由於這些隕石會有礙飛彈的攻擊，故玩者應先衝至後方才繞回目標地區進攻。不過在遇上發電衛星前，玩者便會先遇上其護衛艦，這時應以行者接近及保持靜速度，以上下搖動一面避去其飛彈及機槍，一面以機槍向護衛艦攻擊。

前段戰區



於前段戰區中，玩者除會遇上由加農、利加多及空戰套囊組成的防線外，更會有武裝衛星的出現。由於進入第二戰區是不會補回飛彈及 HP，故在這段戰線玩者便要忍忍手，不能使用太多飛彈及盡量減低被破壞率。此外玩者亦可不作理會，以極速一直向前進發，直接向目標攻擊。

摧毀發電衛星



當擊沉護衛艦後，後面的發電衛星便會出現。在攻擊模式上衛星會以機槍追着玩者發射，由於其攻擊力實在大得過份，故玩者應交替慢速前進及後退，以繞圈來迴避攻擊，一面以機槍或飛彈攻擊。至於操作上大致可以拉下、推左、推上及推右來完成繞圈動作，但切記不能大動作。



MISSION 4
拯救 MOLLY

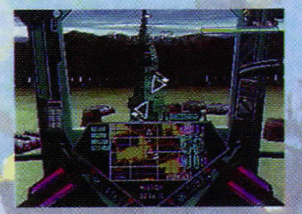
可使用機體：VF-1X SP／VF-4G／VF-11B／VF-17D



出現敵機：加農／利加多／空戰套囊／基加亞

從母艦所得的資料中，測定生命反應的發出地點是在一無人城市中，同時相信是源於其中一名MIKY DOLLS，不過由於敵軍已於該廢市中建立了基地，於是玩者便被派往消滅基地及救出該名MIKY DOLLS。最後，於基地中果然救出一名叫MOLLY的MIKY DOLLS，不過當發覺這名人質竟有漫畫及大量零食供應時真的令人哭笑不得。

剿滅雷達站



當到達雷達站後，玩者最好便以機械人作戰，因為攻擊雷達站的同時亦會有大量空戰套囊出現。由於其速度實在太快，因此以機械人掃平雷達站的同時亦在順便攻擊前來攻擊的敵機，實行以靜制動。至於當對方發射飛彈時便可看準方位，從側面向前跑避過，之後才拉後繼續攻擊。

以慢溜找出基加亞



於前段的戰鬥中，玩者是需要摧毀四個雷達站才進入城市的，由於進城後會作出回復，故在前段戰區不妨一肆破壞。至於到達雷達站前玩者便會遇上可不作理會的截部隊，而當中的基加亞是擁有隱形能力的，玩者如想將之擊毀便要在接近後以最慢速度找尋。

移平敵軍基地



在入城後，玩者亦如常地受到大批敵機圍攻，同樣地又是以機械人應戰。不過今次的地基便強化了不少，因為四個基地均會分別由數個地面砲塔及四個浮游砲台守衛。這時玩者應以機械人先將破壞力最大的浮游砲台逐個擊破，又或者用行者以上下移動一面避開砲火一面以飛彈攻擊。不過如沒有信心的話亦可以行者高速突入及只向沒有攻擊力的基地開火，以一擊即離處理四個基地。

MISSION 5
擊潰敵方空軍

可使用機體：VF-1X SP／VF-4G／VF-11B／VF-17D

出現敵機：空戰套囊／基加亞

從MOLLY口中得知敵軍正擴充空軍這重要情報，於是玩者便前往將之擊潰。而在難度方面，這版的難度可說繼第一版之後的超 EASY JOB，對身為皇牌機師的玩者簡直是一個「課餘遊戲」，不過這亦可說是大戰前的先兆，因為之後的一個任務可說是一個極大的考驗。

甲由一掃光



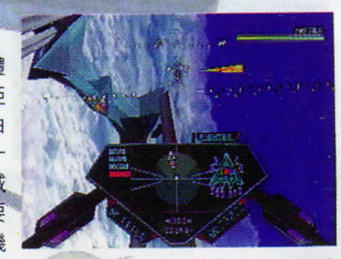
如果閣下覺得以行者掃擊不夠破壞感的話，那麼不妨以戰機型態及用中速來突入敵陣，一面旋轉一面以機槍掃射，之後便迴旋再次進攻。這方法的好處是可更掌握戰機的控制，因為之後的部份是一定要以戰機攻擊，如此一來便可先作練習。最後雖然要打下三十台敵機才進入第二部份，不過由於兩批敵機剛好是三十台，故只要將之全滅便可。

個天有底嘅！？



同樣地這任務又是分為兩部份，不過要進入第二部份便要先達成一條件，那便是先擊落三十台敵機。由於奇怪地在雲海中作戰時竟發現雲海是有底的，因此玩者便可以行者一面向敵機陣突入，一面以機槍掃射，一槍一隻，不時以後退來令後方的敵機進入射程內，故在這部份中高機動力的敵機反而對玩者有利。

以戰機擊落首領



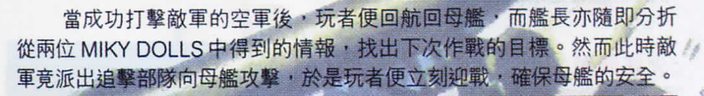
當擊落所有雜魚後，一台體積、火力及防禦力均強大了的基加亞便會出現，而它便是此版的首領。由於對方是有隱形能力，故要攻擊便一定要在近距離開火，但以行者及機械人形態的速度又不能追上，故一定要以戰機攻擊。至於在攔截方面，敵機的航道是成弧形的，故最好以高速在直線相接點接觸，跟着以比最慢速稍快的速度保持航道，令敵機保持在視界內攻擊。

MISSION 6
母艦守衛戰

可使用機體：VF-1X SP／VF-4G／VF-11B／VF-17D

出現敵機：加農／利加多／空戰套囊

當成功打擊敵軍的空軍後，玩者便回航回母艦，而艦長亦隨即分析從兩位 MIKY DOLLS 中得到的情報，找出下次作戰的目標。然而此時敵軍竟派出追擊部隊向母艦攻擊，於是玩者便立刻迎戰，確保母艦的安全。



擊落五台首領



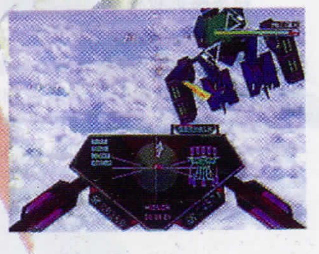
當消滅了兩批敵機後，玩者便會遇上共五台的新型敵機，而它們便是這階段的首領。由於對方除會以飛彈攻擊外，更會機槍追着玩者發射，而不少空戰套囊亦會出現增援，故同樣地以機械人攻擊，只要看清畫面要迴避這些攻擊及作出反擊亦不是難事。最後，在擊落五台首領機後便會進入大氣層追擊殘餘部隊，而如以VF-1X SP出戰便可看到戰機御去強化裝備變回VF-1X的名場面。

以靜制動



由於在出戰時已被敵機包圍，加上以自機的機動力絕不適宜與機動力高出多倍的空戰套囊作糾纏，故在這時應以機械人一面移動避去攻擊，一面向前來進攻的敵機反擊。不過另一方面玩者亦要注意機械人在宇宙是不能提升高度的，故除要作轉向攻擊其他目標的同時亦要不時以行者改變高度繼續作戰。

超簡易追擊戰



當進入大氣層後，玩者只要依雷達指示的方向進發便可遇上殘餘部隊。由於飛彈及 HP 已補回，加上殘餘部隊的數量不多，故只要以飛彈作大屠殺便可輕易完成整個任務，唯一要注意的便是強化了的宇宙用加農，不過只要將距離稍為拉遠以飛彈攻擊兩次便 OK。



MISSION 7
破壞敵方兵工廠

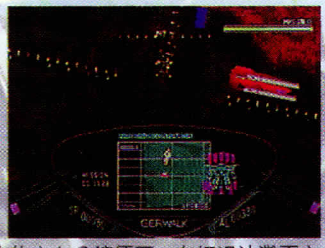


可使用機體：VF-1X SP／VF-4G／VF-11B／VF-17D／VF-19A／VF-22

出現敵機：加農／空戰套囊／基加亞

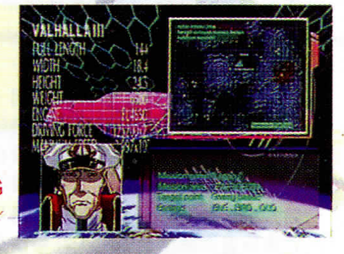
為進一步打擊敵軍的兵力，於是艦長決定向敵軍的兵工廠發動攻擊，將這生產無人駕駛兵器的據點完全消滅。而在這戰中，玩者將首次遇上一台敵軍的韋機利，而操縱者更可說是玩者日後的宿敵。至於在完成這項任務後，玩者便會救出第三名 MIKY DOLLS —— FREESIA。

跟縱運輸機



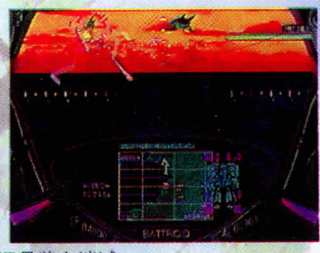
相信不少讀者玩到這版也會大呼救命，因為當發現目標運輸機後，運輸機不論受到任何攻擊也會立即飛走，玩者便要再作追截，而且即使攻擊個多小時也無法將之擊落。而這原因是因為……運輸機是用來追縱的……玩者只要接近後以行者追縱便可到達敵方的兵工廠。至於時間方面大約六七分鐘便可，在經過沙灘兩之後便成功在望，不過緊記不能與之接觸，否則前功盡廢。

隱閉的兵工廠



於第三段左右的攻擊，玩者會遇上一被鐵壁包圍的兵工廠，這時便要先以行者飛到工廠上空，再以機械人站在頂部掃射，此外這裏亦是唯一一處必需擊落敵機的地方。不過另一方面玩者亦要小心跌進工廠被摧毀而出現的洞中，給敵機有機可乘。

擊落先頭部隊



當進入戰區後，玩者便會遇上敵軍的先頭部隊，由於敵機是高機動力的空戰套囊，故不大適宜以戰機或行者反攻，相反地應以機械人迎戰及將敵機引到盆地才正式反擊。不過另一方面，玩者其實亦可不作理會，逕自向前方的目標「運輸機」進發，不過如不擊落這些雜魚便會影響到之後的進程，因此筆者還是將之消滅。

攻擊地面目標



當進入兵工廠後，玩者便要以機械人跟着雷達的指示進發，同時將所有地面設施破壞。至於在空中的敵機亦可不作理會，因為它們除不能作出較大的攻擊外，更是打之不盡的，故倒不如專注於破壞各目標物。此外當遇上浮游砲後更要優先處理，同時如有複數出現便要拉開距離逐個擊破。

最後一個工廠



當到達最後一個兵工廠，玩者便會發現有四個不能拉開距敵逐個擊破的浮游砲，這時最好以機械人先攻擊地面砲塔，之後便選擇工廠集中攻擊，減低無謂的傷害。至於這原因是先保存實力以對抗之後出現的強敵。

宿敵．謎之韋機利



當消滅了所有兵工廠後，母艦便會傳來發現一台不知名機體急速接近的警告，同時一台敵方的韋機利亦隨之出現。由於在兵工廠會同時受到敵方韋機利及浮游砲的夾擊，故玩者應立刻以戰機飛離這地區，在無有敵機的地區決戰，而敵軍韋機利亦會緊隨。而在處理方法上，玩者可以以行者一面後退一面保持敵機於正面，同時以飛彈及必殺技反擊，如不幸飛彈用盡便以機械人游鬥。不過最後亦只能擊退對方，因為之後玩者將會與這宿敵作生死決戰。



MISSION 8
摧毀敵方總部



可使用機體：VF-1X SP／VF-4G／VF-11B／VF-17D／VF-19A／VF-22

出現敵機：加農／空戰套囊／基加亞

於先後打擊敵軍的發電衛星、兵工廠及雷達設施後，相信敵軍的實力已被削弱得七七八八了，加上在分析各方面情報後已得悉敵軍總部的位置，看來也是時候將敵軍完全剿滅，作一個了結。於是玩者便受命向敵方基地攻擊，同時將剩下的兩名 MIKY DOLLS 救出，完全整個任務。然而在摧毀整個基地後，玩者只發現 VIOLETA 這名 MIKY DOLLS，剩下最重要的 AOI 竟不知所踪，同時在 VIOLETA 口中更得知一個驚人的秘密……

先擊毀雷達站

於突入敵軍的基地前，玩者先要將三個敵軍的雷達站擊毀。由於入城後可作補給，因此玩者大可放肆地使用飛彈將雷達站摧毀。不過由於敵軍的守衛部隊全是高機動力的空戰套囊，故玩者最好以機械人在地面作掃盪戰，又或者保存實力，對這些敵機不作理會，逕自向下一個雷達站進發，盡快進入基地。

火速開戰



當進入敵軍基地後，甫開始便會有兩台浮游砲台及兩台加農在玩者面前出現及作出攻擊。由於事出突然，故即使不慣該視點的操作也應先將這四台敵機消滅才作切換。不過於攻擊浮游砲台時玩者便要小心，不要踏進地面的路軌，因為會有一輛火車不時經過，被撞到便隨時會被浮游砲台連消大打。

擊毀火車

在消滅了開始時的浮游砲台及兩加農後，玩者便要守在火車軌隔鄰，當火車出現時便要立刻攻擊，將火車完全擊毀。而之後便可按照雷達指令的方向進發，將敵軍基地搗毀。




中首領巨型坦克

當玩者連砲台在內共消滅了二十台敵機後，中首領巨型坦克便會出現，玩者必需先將之擊沉才可繼續任務。至於處理方法便要以行者在中距離一面後退一面以飛彈攻擊，不一會便可成功。另一方面筆者便喜歡引它到建築物前，之後自已以機械人跑進建築物中及在空隙中以機槍射擊，此方法的好處是可以地利減低被攻擊的機會，同時又可將坦克屈死。



打尋掩護物

於之後的戰區，所有基地的重要設施也會有數台浮游砲台把守的。由於對方的火力實在太強，而且更有其餘敵機及地面砲台助攻，因此玩者必需先找掩護，之後便先處理射程最遠的浮游砲台及接近中的敵機，跟着才射毀地面砲台。而掩護物當中最好用的便是浮游砲台前的牆壁。

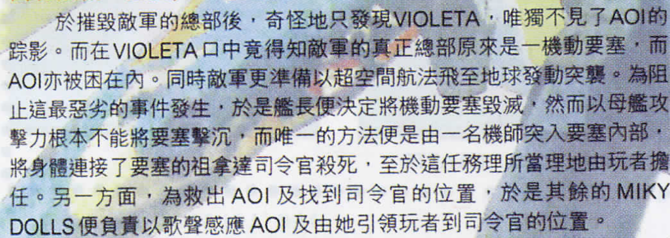


選擇目標攻擊




於地面戰中，最好便以機械人戰鬥，其好處除可從容避去攻擊外，更可方便地選擇攻擊目標，雖然砲火不及飛彈強，但這類消耗戰在巷戰中可對玩者絕對有利的。而在最後一個目標中，玩者便會遇上大批敵機及掩護物不足以發揮功效的情況，這時玩者便可優先攻擊沒有攻擊力的基地，完成任務。

LAST MISSION 9 搗破敵軍機動要塞



可使用機體：VF-1X SP／VF-4G／VF-11B／VF-17D／VF-19A／VF-22

出現敵機：加農／空戰套囊

於摧毀敵軍的總部後，奇怪地只發現VIOLETA，唯獨不見了AOI的踪影。而在VIOLETA口中竟得知敵軍的真正總部原來是一機動要塞，而AOI亦被困在內。同時敵軍更準備以超空間航法飛至地球發動突襲。為阻止這最惡劣的事件發生，於是艦長便決定將機動要塞毀滅，然而以母艦攻擊力根本不能將要塞擊沉，而唯一的方法便是由一名機師突入要塞內部，將身體連接了要塞的祖拿達司令官殺死，至於這任務理所當理地由玩者擔任。另一方面，為救出AOI及找到司令官的位置，於是其餘的MIKY DOLLS便負責以歌聲感應AOI及由她引領玩者到司令官的位置。

可不用理會雜魚

開戰後，玩者其實是可逕自向要塞進發的，因為雖然有敵機相繼出現，但由於它們會不斷出現，故還是至接向要塞進發吧。不過玩者切勿以極速進入，因為這樣是會撞到要塞及彈開的，而進入後畫面便會切換為影片，戰機會隨着歌聲高速突入要塞及殺死要塞內的司令官，不過玩者亦可放心一點，因為飛彈的數量是不會扣去的。



決戰宿敵

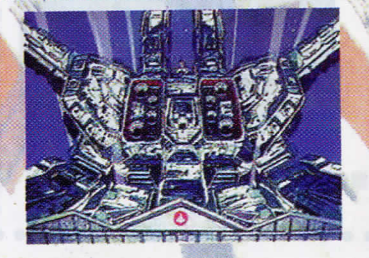
當畫面出現司令官被玩者所殺後，要塞的操作亦已停止，不過這時玩者的宿敵便會駕駛韋機利出現及與玩者作一對一、堂堂正正的最後決鬥。而在對策上，玩者可以行者一面後退避開攻擊，一面以飛彈還火，不過由於四周也是隕石，故飛彈的攻擊力也會大減。而筆者便索性以機械人應戰，一面避開攻擊一面鎖死對手掃射，不過便要盡量令對方保持在視界及按鈕鎖死對方，此外當對方接近正面時便以長距離狙擊攻擊，不一會便可勝出，欣賞爆機畫面。





多謝你……不知道名字但擁有翅膀的人……








人物招式徹底分析



《街頭霸王III》已經於各大機鋪出現。今期我們將會作各人物的詳盡招式介紹及分析。

BY：ZAC
協力：福田、喬丹、指令魔人

系統篇

大跳躍／小跳攻擊

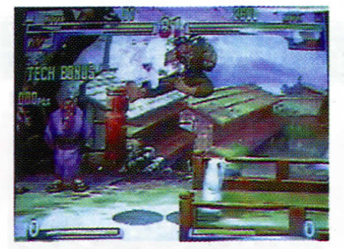
第一次加入街頭霸王系列的新系統。大跳躍的高度，只是比平時跳得較為高一點（約半個至一個身位）。不能像《X-MEN》系列的SUPER JUMP般用來逃走或「㨃波鐘」，令雙方的戰鬥更公平。至於小跳攻擊，則是以較低的軌跡跳過去攻擊對手，出招速度快，而且亦是中段攻擊，用以對付蹲下死擋的對手就最適合不過了。




■小跳攻擊是中段攻擊

BLOCKING／空中BLOCKING

話出就出，不用任何「代價」（如SUPER ARTS能源棒的能源）。只要遇着對手任何攻擊（除了投技），都可使出這招。順帶一提，在《街霸III》中，是沒有空中擋格的。所以如在空中遇着對手的攻擊，便要好好利用空中BLOCKING（在對手空中攻擊時→或↓），否則便只可「一下搏一下」或「硬食」了。

■因沒有空擋，所以一定要好好掌握空中 BLOCKING

SUPER ARTS

今集除了每次可在每名人物的三招SUPER ARTS中揀其中一招來用之外，在使出某些必殺技後是可以後接SUPER ARTS作連招用的，如：波動拳→真空波動拳。但問題是，如在連招中使出SUPER ART，該招SUPER ART的攻擊力只會有原來的50％～70％。好處是可令對手「照單全收」，不會因SUPER ART落空而讓對手有機可成。有些SUPER ARTS是可儲2至3個LEVEL的，但每次只可用一個LEVEL（除了柯奴的夜行魂）。




■波動拳後可接 SUPER ARTS



故事篇

今集的「大佬」名為GILL（基魯），是一個會用冰及火攻擊的人物，亦是那個打傷了湯姆的金色長髮男子。至於他的背景如何？以下我們便是他的故事：

基魯是在公元前便一直在暗中支配世界的秘密組織的總統。這個秘密組織的目的，是在公元2200年，將這個地球改變為一個「理想的社會」。

總統會每隔24年，以從經過血統及遺傳學調查選拔出來的1024對夫婦的孩子們作為候選人，經四柱推命、風水、占星術等作篩選準則，再對其中幾名合資格者作英才教育。當其中一名長大成人時，他便會成為新的總統了。



過了這麼多年，基魯覺得在他死前也不能見到「理想的社會」的成立……他希望在他有生之年，以他的雙手來完成那「理想社會」的理想。但是，現在那比起理想中的公元2200年，足足早了200年……

作為這個秘密組織的領導者，需要有堅強的意志和冷靜的判斷力。基魯是歷代總統中能力最高的人。雖然他所下的決定有時看來非常無情，但卻是難以反駁的。

為了尋求地球的理想，他覺得組織的理想大概就是「最終的正義」……

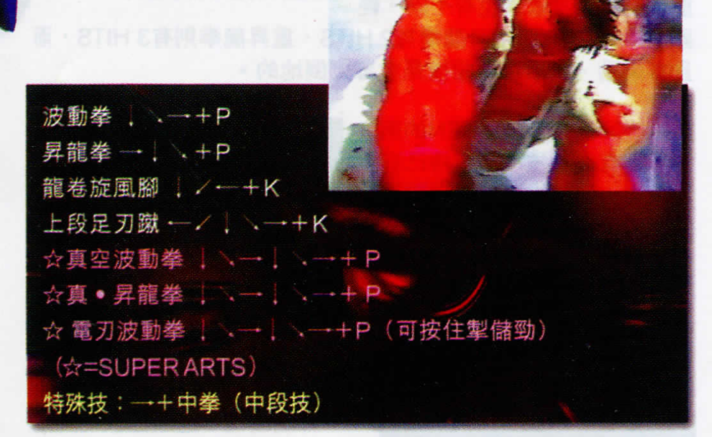
至於他自己的興趣，就是研究世上那些擁有注重精神性的藝術或武術的國家的格鬥術。他想創出一種完美的格鬥術，並認為這是建立「理想的社會」的其中一種必需要素。

為了那個原因，他便帶着完美的肉體及帝王的格鬥技，不斷挑戰世上的強者們……



鳴謝：CAPCOM ASIA
鳴謝：遊戲機城
CAPCOM CO.,LTD.1997 ALL RIGHTS RESERVED

超強的真・昇龍拳
～RYU 隆



今集的阿隆，在拳腳招及必殺技方面有了不少的改動。經過測試，蹲下中腳→波動拳似乎較難使出，亦減去了真空龍卷旋風腳及空中龍卷旋風腳。但在招式而論，則是一個十分平均的人物。

波動拳：阿隆的固有必殺技，亦是阿隆的遠程飛行道具。主要用作牽制對手用。又或用回最基本的用法：波動拳→對手跳過來→昇龍拳。又可考慮用跳前重拳/ 重腳→蹲下中腳/ 重拳→波動拳→真空波動拳/ 真・昇龍拳這連招。

昇龍拳：阿隆的另一招固有招式，對空技。今集的昇龍拳，除了沒有無敵時間外（即「透唔到嘢」，那被「打昇」的機會便會增加），就算是用輕拳使出，其「昇空高度」也差不多到畫面頂。如果昇不中對手的話，好易露出很大的空隙，讓對手有機可乘。




■昇龍拳沒有無敵時間

龍卷旋風腳：阿隆的第三招固有必殺技。出招時可避過對手的下段攻擊（但避不過遠程飛行道具）。最多只有1 HIT，但中者會倒地。攻擊力比波動拳為強。



■龍卷旋風腳仍然只得1 HIT

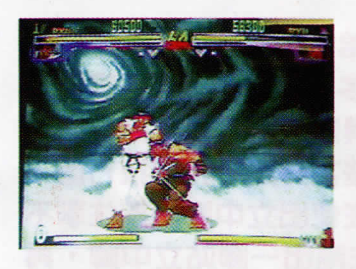


■一腳就可以伸到對手「九里遠」

上段足刃蹴：阿隆的新必殺技。出招時，阿隆會向前行一步，再一腳伸向對手頭部，中者會倒地。攻擊力與龍卷旋風腳差不多。出招不算快，但勝在攻擊範圍遠，亦可在連招中使出。

真空波動拳：阿隆的SUPER ART，動作與以往的沒大分別，仍是5 HITS的「連環波動拳」。可在波動拳後立即使出。最多只可儲1個LEVEL，但攻擊力只屬一般。

真・昇龍拳：阿隆的新SUPER ART。其SUPER ARTS能源棒是他三招SUPER ARTS中最長的，最多只可儲1個LEVEL。出招時，阿隆會先送對手一下「批肘」，再以一下重昇龍拳將對手轟上半空，合共3 HITS。可在波動拳後立即使出。攻擊力是三招中最強的（中者無不「爆粗」），但攻擊範圍卻是最近的。

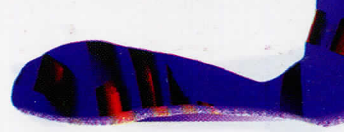


■留意受害者的體力就知此招的威力有多大

電刃波動拳：阿隆的另一招新SUPER ART。其SUPER ARTS能源棒是三招SUPER ARTS中最短的，最多亦只可儲1個LEVEL。這招看似與真空波動一樣，但其實是有頗大的分別的。首先，除了跳起避過外，對手是擋不到這招的。第二，此招是可以在輸入指令後按住掣不放來儲勁的。儲的意義，除了可延長出招時間，令對手判斷錯誤之外，此招的攻擊力，是和儲招的時間成正比的。換句話說，儲招時間越長，其攻擊力便越大。第三，如果不儲勁而出招的話，此招和擋去一兩個波動拳差不了多少。第四，如果對手中了儲滿勁的電刃波動拳的話（共5 HITS），是會立即暈掉的。但最麻煩的是如何能夠有足夠時間來儲勁。



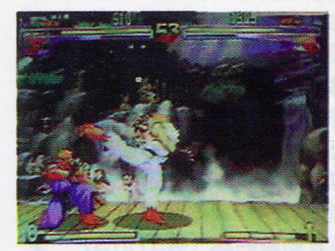

■中了儲足勁的電刃波動拳便會暈倒



大開大合的攻擊方式
～KEN 拳



作為阿隆的同門師兄弟，阿 KEN 在拳腳招及必殺技方面和阿隆差不多。阿 KEN 的遠距離及近距離站立中腳及重腳與阿隆的不同，而在必殺技方面，又與阿隆的有些微分別。特殊技方面，→+中腳是中段技，而在使出立中腳後按住掣不方的話，阿 KEN 是會先踢出一腳站立中腳，再在中途變招，成為一下中段踵落的。好處是在對手蹲下擋了站立中腳時立即改為中段攻擊，令其措手不及。

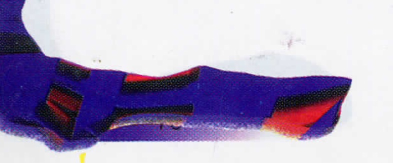


■按住中腳掣不放……



■便會變成中段技！

波動拳：阿KEN的固有必殺技，亦是遠程飛行道具。與阿隆的差不多，但出招時間較阿隆稍慢。主要用作牽制對手，又或使用以引對手跳過來再用昇龍拳對空。可考慮用跳前重拳／重腳→蹲下中腳／重拳→波動拳→昇龍裂破／神龍拳／疾風迅雷腳這連招。



昇龍拳：阿KEN的第二招固有招式，對空技。今集的昇龍拳，除了沒有無敵時間外（即「透唔到嘢」），就算是用輕拳使出，其「昇空高度」也差不多到畫面頂。如果昇不中對手的話，好易露出很大的空隙，讓對手可隨意反攻。而他的昇龍拳用輕／中／重拳使出，其效果也有不同。輕昇龍拳有1 HIT，中昇龍拳有2 HITS，重昇龍拳則有3 HITS，而且有火勁，對手在中招後是會着火倒地的。



■重昇仍會令對手着火

龍卷旋風腳：阿KEN的第三招固有必殺技。出招時已有攻擊力，出招後更可避過對手的下段攻擊（但避不過遠程飛行道具）。最多有5 HITS，中者不會倒地。攻擊力比波動拳為強。



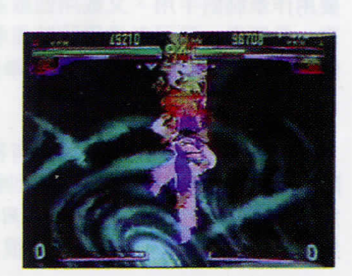
■在出招的一瞬已有攻擊力



■沒改變的昇龍裂破

昇龍裂破：連續三次的昇龍拳，中者會着火彈開。最多只可儲1個LEVEL。SUPER ARTS能源棒是三招SUPER ARTS中最長的，共11 HITS，可在波動拳後立即使出。但問題是，如果對手擋了，便會露出很大的空隙，所以要小心使用。

神龍拳：以自轉來增加昇龍拳的攻擊力，可在使出後連按腳掣來增強攻擊力。本身有9 HITS，如連按腳掣，則有15 HITS。最多可儲2個LEVEL，亦可在波動拳後立即使出。如被擋了，所露出的空隙比昇龍裂破更大，但攻擊力卻是三招SUPER ARTS中最大的。



■如連按腳掣，便可將對手「昇足兩個畫面」

疾風迅雷腳：阿KEN的新SUPER ARTS。SUPER ARTS能源棒是三招中最短的。出招時，阿KEN會狠狠地連踢對手數腳，再以龍卷旋風腳踢到對手上半空。主要作近身攻擊用。如在出招時對手擋了又或擊中在空中的對手，那阿KEN會在連踢數腳後就收招，露出很大的破綻。所以最好在波動拳後立即使出。最多14 HITS，可儲至2個LEVEL。

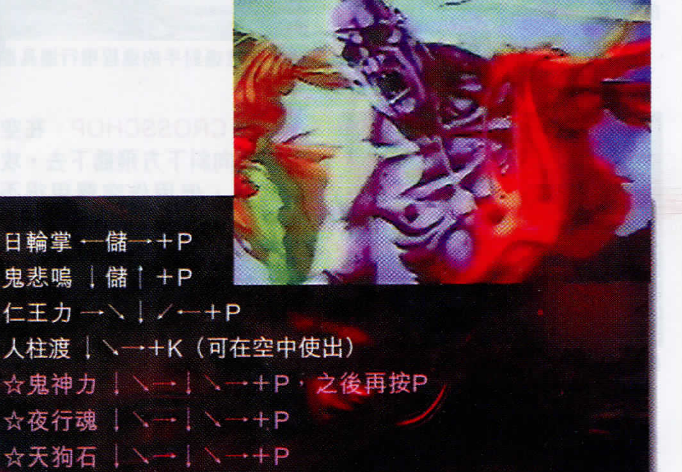


■如被擋格，便會在中途強行收招



■如對手中招，便可「一齊飛天」

用古怪的招式來擾敵
~ORO 柯奴



日輪掌 ←儲→＋P
鬼悲鳴 ↓儲↑＋P
仁王力 →↘↓↙←＋P
人柱渡 ↓↘→＋K（可在空中使出）
☆鬼神力 ↓↘→↓↘→＋P，之後再按P
☆夜行魂 ↓↘→↓↘→＋P
☆天狗石 ↓↘→↓↘→＋P
（☆=SUPER ARTS）

這個老人的攻擊，着實令人摸不着頭腦。他的站立重拳，是2 HITS的中段攻擊，但出得較慢。至於他的必殺技，則令人想起以往的「軍佬」……

日輪掌：柯奴的遠程飛行道具，用不同的拳掣使出，其飛行軌跡亦會有所不同。輕拳使出的飛行軌跡是水平向前方飛去，而中拳及重拳則會向45°及60°的斜上方飛去。用以封位及牽制對手很不錯。


■日輪掌用以封位很不錯



鬼悲鳴：柯奴的對空技。出招時，柯奴會垂直昇空，與昇龍拳異曲同功。這招可用在跳前重拳/重腳→蹲下輕拳→重鬼悲鳴這連招中的。

■可靠的對空技

仁王力：出招時，柯奴會將一隻手伸向對手。如擊中，便會抓住對手，再將其丟在地上。這招看似投技，但其實對手是可擋了此招的。


■將對手丟來丟去是很過癮的



人柱渡：如在地上使出，柯奴會先跳起，再以近乎垂直的角度連踩對手數腳，中者會倒地。可在對手使出飛行道具時使出，避波踩人（只限中至遠距離及閣下「出得切」）。中者會倒地。如在空中使出，柯奴則會立即出招，向下方踩向對手。除了作攻擊外，更可用來改變跳躍軌跡，令對手防不勝防。


■中就1 HIT，但擋就要擋兩三下

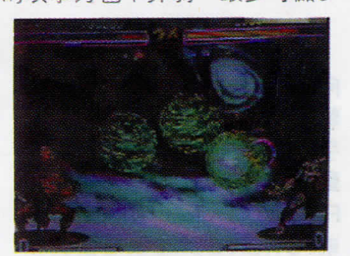
鬼神力：柯奴的第一招SUPER ARTS，SUPER ARTS能源棒是三招中最長的。出招後的一定時間內（那時他的SUPER ARTS能源棒會變成「時間能源棒」，並會一直減少），只要柯奴走近對手，再按拳掣，便會抓住對手將其它丟來丟去，共9 HITS。只要限時未過，便可再走近對手再撻過（經過測試，柯奴在使出這招後，其時限最多可讓柯奴撻對手兩次）。所以可以說是三招中攻擊力最大的一招。最多可儲1個LEVEL。



■對手中招後……


■在他起身時再撻過！

夜行魂：出招時，柯奴會放出一個大光球。這個光球本身有攻擊力（共4 HITS），並會在畫面中慢慢地浮游。而這招的SUPER ARTS能源棒是三招中最短的。通常是會在使出這招後，以那個光球開路，然後再跳過去狂攻對手。如對手中了那個光球，再加上跳過去的攻擊，此招的攻擊力也不算弱。最多可儲3個LEVEL。順帶一提，如果你儲多過1個LEVEL的話，是可連續使出的（出完一個再出另一個），但要以不同的拳掣使出。例：有3個LEVEL，要連出三次，指令是：↓↘→↓↘→＋輕拳、↓↘→↓↘→＋中拳、↓↘→↓↘→＋重拳。


■同時放出三個大光球，對手一定不敢過來

天狗石：柯奴的第三招SUPER ARTS。出招時，柯奴會「召來」一些雜物（如瓦片）。在一定時間內（那時他的SUPER ARTS能源棒會變成「時間能源棒」，並會一直減少），那些雜物會圍住柯奴。這些雜物在柯奴攻擊對手時，是會擔任「補助」工作的。攻擊力不算大。最多可儲2個LEVEL


■召一些雜物來輔助自己的攻擊

有速度的力量型人物

～ALEX 雅歷士



FLASH CHOP ↓↘→+P
POWER BOMB （近敵時）→↘↓↙←+P
AIR STAND PIT ↓儲↑+K
F.CROSSCHOP （空中）↓+重P
FLYING KNEE DROP →↓↘+K
☆HYPER BOMB （近敵時）控捍轉一圈+P
☆STUNGUN HEAD BUTT ↓↘→↓↘→+P
☆BOOMERANG LAID ↓↘→↓↘→+P
（☆=SUPER ARTS）
特殊技：→+中拳/←+重拳（投技）

今集的主角，可能因為是由美軍訓練出來的，所以大家會將他和以往的「軍佬」作比較。其實，他是屬於力量型的人物，近身戰對他甚為有利。他的特殊技←+重拳在使出時，雅歷士會伸手向對手，如擊中，便會給對手一下頭鎚。而最可喜的，是他的速度比起傳統力量型人物為高。所以，他是一個幾好用的人物。

FLASH CHOP：以手刀向對手的側頭部「批」過去。攻擊力一般，但如用重的擊中對手，對手是會有一瞬間不能移動的。所以常用的方法是FLASH CHOP後駁←+重拳或POWER BOMB來增強攻擊力。



■唯一的缺點是出招稍慢



■十分易出的投技

POWER BOMB：雅歷士的投技，而且指令簡單。指令的第一下是→，所以最好是在上段BLOCKING後使出。攻擊力大，但缺點是如出招擊不中對手，雅歷士是會有一下失敗動作的。通常是會在重FLASH CHOP擊中對手時使出。

AIR STAND PIT：跳過去對手的上方，再一腳將其踩在地上。攻擊力大，最好是在對手放出遠距離飛行道具時使出，跳波踩人。否則，若擊不中對手時，是一定會受到對手的反擊的。



■用來跳過對手的遠程飛行道具是最好的



■突襲！！

F. CROSSCHOP：在空中突然向斜下方飛插下去，攻擊力弱，但用作突襲用很不錯。若擊不中對手，雅歷士是會在地上打滾的。所以在使出時要很準確，免得讓對手追着滾動的你來打。

FLYING KNEE DROP：先來一下斜跳膝撞，若擊中在空中的對手，便會將其踩回地上。可說是屬攻擊力大的對空投擲攻擊。



■好使好用的對空技

HYPER BOMB：雅歷士的SUPER ARTS，是三招SUPER ARTS中SUPER ARTS能源棒最長的一招，而攻擊力亦是三招中最大的，最多可儲1個LEVEL。出招時，雅歷士會捉住對手，連撻數下。但缺點是，如出招擊不中對手，雅歷士是會有一下失敗動作的。



■易出，而且攻擊力強的SUPER ARTS

STUNGUN HEAD BUTT：出招時，雅歷士會跳過去（跳的距離分別在於用哪個拳掣使出，最遠可達一個畫面）抓住對手，再以4下頭鎚將對手擊暈。最多可儲1個LEVEL，攻擊力是三招SUPER ARTS中最弱的，但因為對手在中招後會暈，所以其實此招攻擊力的大小，完全取決於在對手中招暈倒後你會如何對付他。



■攻擊力不大，但對手中了會暈



BOOMERANG LAID：這一招是雅歷士三招SUPER ARTS中SUPER ARTS能源棒最短的一招，最多可儲2個LEVEL。出招時，雅歷士會連打對手4下，再將對手丟走，合共5 HITS。但若對手不是在近距離中招的話，那最後的一下投技是有可能失手的。所以要小心使用。



■若雙方的距離不夠近，這一下投技有可能會失手

令人難以捉摸的孿生兄弟
～YUN &YANG 陰&陽



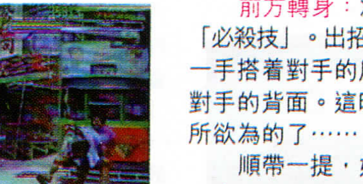
虎撲子 ↓↙←+P
前方轉身（近敵時）→↘↓↙←+K
雷蹴（空中）↘+K
穿弓腿 ↓↘→+K
絕招步法 ↓↘→+P
☆轉身穿弓腿 ↓↘→↓↘→+K
☆幻影陣 ↓↘→↓↘→+P
☆槍雷連擊 ↓↘→↓↘→+P
（☆=SUPER ARTS）
特殊技：→+中腳（中段技）

奇怪的兄弟。在選人時按拳掣來決定，那便能用陰，如在選人時按腳掣，便可用陽。但在雙打時，是不可雙方同時用相同人物的（即一定要一個用陰，一個用陽）。其實，這兩兄弟的招式（包括拳腳招）是完全相同的……

虎撲子：向前踏出一步，順手以推掌將對手轟走。出招奇慢，但攻擊力卻是五招必殺技中最強大的。



■出招慢，但攻擊力卻十分強橫



■到妳背後再打過！

前方轉身：沒有攻擊力的「必殺技」。出招時，陰或陽會一手搭着對手的肩膀，再跨到對手的背面。這時，你便可為所欲為的了……

順帶一提，如出招時不夠近身，陰或陽是會有一下失敗動作的，對手便可趁機反擊。

雷蹴：出招時，陰或陽會向斜下方踩下去。攻擊力不算大，但可作「奇襲」用，又可改變自己的跳躍軌跡，令對手的判斷失準。

■想不到我會有此一着吧

穿弓腿：動作與元師父的逆瀧相似。出招時，陰或陽會先在地上滾前（此時可避過對手的遠程飛行道具），然後再一腳向斜上方撐向對手，共2 HITS。如用不同的腳掣使出，其滾動的距離會有所不同。輕腳的滾動距離最近，重腳的滾動距離最遠。攻擊力比絕招步法為大。



■穿弓腿

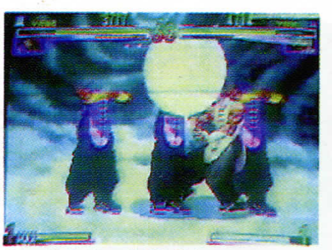
絕招步法：伸出一隻手，再以極快的速度跨前直插向對手，中者會倒地。出招快，而且空隙少，令對手很難反擊。用以突襲或截擊用的效果很不錯。比較可惜的是，此招的攻擊範圍最多只有四分三個畫面左右，而且攻擊力只屬一般

轉身穿弓腿：可說是穿弓腿的強化版。攻擊力是三招中最大的。其SUPER ARTS能源棒是三招中最長的，最多可儲2個LEVEL。出招時，陰或陽會向前滾（這時是可避過對手的遠距離飛行道具的），再以「多HIT數的穿弓腿」連踢對手，最後以一下空中重腳收招，合計7 HITS。



■其實也可視這招為穿弓腿的強化版

幻影陣：陰&陽的另一招SUPER ARTS。其SUPER ARTS能源棒是三招中最短的，最多可儲1個LEVEL。出招時，陰或陽會幻化成三個人（分身術），在一定時間內（在出招後，那SUPER ARTS能源棒會變成「時間能源棒」，並會一直減少），陰或陽的攻擊力會增加，所以究竟這一招的攻擊力有多大，便完全視乎使用者的技術了。



■一分為三，你驚嗎？

槍雷連擊：先行前「批」對手一肘，再以連環拳腳攻擊對手，共6 HITS。最多可儲3個LEVEL。可惜的是，此招的攻擊範圍不遠，只得一個身位左右。



■此招的攻擊範圍只有一個身位左右，咁都俾我打中，你都算唔好彩嘞！

獨步天下！

～ELENA 艾莉娜



LINOHORN ←↙↓↘→＋K
SCRATCH FOIL →↓↘＋K
MALLET SMASH →↘↓↙←＋P
☆SPINNING BEAT ↓↘→↓↘→＋K
☆BRAVE DANCE ↓↘→↓↘→＋K
☆HEALING ↓↘→↓↘→＋P
(☆=SUPER ARTS)
特殊技：→＋中拳（中段技）／↘＋重腳（剷腳）

古怪的少女（至少小弟如此認為），就算按拳掣，她也只會出腳的。其攻擊範圍較遠，適宜作中至近距離戰。

LINOHORN：共2段的攻擊。出招時，艾莉娜會先來一下轉身側踢，然後再順勢一腳撐向對手，合計2 HITS。攻擊力不5算大，但第一段攻擊（轉身側踢）可對空，亦可避過對手的下段攻擊；而第二段攻擊（撐對手一腳）的攻擊範圍遠（約兩個身位），而且亦可避過對手的下段攻擊。如果使用得宜，這一招可「陰」到對手想死咗去算數。



■第一段



■第二段

SCRATCH FOIL：對空技，攻擊範圍較遠，與當年「軍佬」的「腳刀」相似。輕的有1 HIT，中的有2 HITS，重的有3 HITS。輕的攻擊力不大，但重的則甚可觀。缺點是若對手擋了此招，便會露出很大的空隙讓對手有機可乘。



■好使好用的對空技

MALLET SMASH：唯一用拳掣使出的必殺技（但仍是出腳），共2 HITS，攻擊力大。出招時艾莉娜會側身跨過去對手那邊，再以腳跟踢對手的肩。此招的特點，除了可作對空及避過對手的下段攻擊之外，此招是一招中段攻擊來的。



■此招是中段技來的

SPINNING BEAT：艾利娜的SUPER ARTS。其SUPER ARTS能源棒是三招中最短的，最多可儲2個LEVEL。動作是連續3次的SCRATCH FOIL，攻擊力是三招中最弱的，合計7 HITS。這招的優點與缺點，和阿KEN的昇龍裂破差不多。對空的性能不俗，但若遭擋格，便會露出很大的空隙，讓對手有機可乘，狠狠反擊。



■可作對空用的 SUPER ARTS

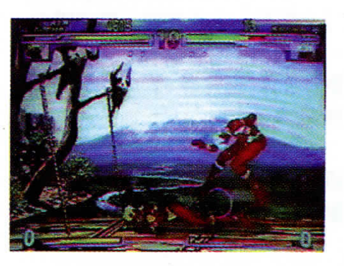
BRAVE DANCE：艾莉娜的第二招SUPER ARTS，最多可儲1個LEVEL。基本上，這招是「腿招亂舞」。出招時，艾莉娜會先以小跳躍跳過對手的下段攻擊，然後再用她的各種腿招連踢對手，最後便一腳撐開對手。合共10 HITS，攻擊力是三招最大的。



■艾莉娜攻擊力最大的 SUPER ARTS



■對手見到你用 HEALING……

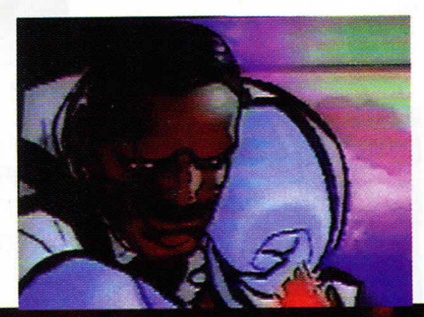


■就一定會攻擊你啦

HEALING：為自己補回體力的SUPER ARTS。SUPER ARTS能源棒是三招中最長的，最多可儲1個LEVEL。看似很好的一招，但其實問題多多。首先，在出招後至「補油」完畢的這段時間之內，對手是可以用任何方攻擊你的（相信這世上是沒有人讓會你安心「補油」的）。而且，「補油」又補得不多，其份量（如果你能成功完成這招的話）最多可讓你「頂多一陣」，可算是一招廢招。

高速拳手

～DUDLEY 特尼



MACHINE GUN BLOW ←↙↓↘→+P
DUCKING ←↙↓↘→+K
DUCKING STRAIGHT （DUCKING之後）+P
DUCKING UPPER （DUCKING之後）+K
JET UPPER →↓↘+P
CROSS COUNTER →↘↓↙←+P（反技）
☆ROLLING THUNDER ↓↘→↓↘→+P（可連按增加攻擊力）
☆ROCKET UPPER ↓↘→↓↘→+P
☆CORKSCREW BLOW ↓↘→↓↘→+P
（☆=SUPER ARTS）
特殊技：→+輕拳/ →+輕腳/ →+重拳/ →+重腳

一個拳手狀的人物，令人想起以前的BALROG。但明顯地，他是一個較為冷靜的人物，而他招式亦沒有BALROG般霸道。

MACHINE GUN BLOW：衝前，再送對手幾下直拳及一下勾拳，最多6 HITS。攻擊力一般，但用於突襲用的效果不俗。



■用 MACHINE GUN BLOW 作突襲

DUCKING：所謂DUCKING，就是拳擊中的「潛身」，作用是用以避過對手的攻擊。所以這招的目的是閃避。出招時，特尼會先潛身，再走近對手。在他潛身後及向前走的時間，就是能閃避（「透嘢」）的時間。而閃避的時間，是和出招時所用的拳掣成正比的，換句話説，輕拳的閃避時間最短，重拳的閃避時間最長，可用此招拉近雙方的距離。加上在使出這招後，是可後接DUCKING STRAIGHT或DUCKING UPPER這兩招，使攻擊方式有着更大的變化。



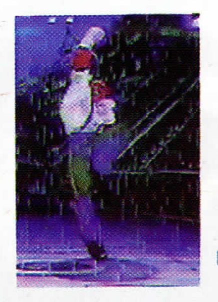
■這個時間可「透嘢」

DUCKING STRAIGHT：可在DUCKING後立即使出的招式。特尼會在潛身後擊出一下直拳，攻擊力強，而且更可在不斷使出DUCKING時突然使出，作突襲用。

DUCKING UPPER：同樣也是可在DUCKING後使出的招式。特尼會在DUCKING後擊出一下上勾拳。攻擊力強，而且如果與DUCKING配合得宜，更可作對空攻擊。



■攻擊力大，而且又可作對空攻擊



■昇龍拳？

JET UPPER：特尼的對空技，與昇龍拳殊途同歸。攻擊力一般，但勝在出招快，而且對空效果令人滿意。

CROSS COUNTER：特尼的「反技」。出招時，特尼會垂下雙手，作出一個「請君任打」的表情。若對手在這時擊中他，他便會立即出拳還擊。但問題是，在對手擊中特尼時，他也會被扣去體力的。雖然攻擊力大，但這一招無疑是「斷己相殺」，用與不用，就全看閣下了……



■如果在這時攻擊他，他便會立即反擊



■狂轟你頭胸腹！

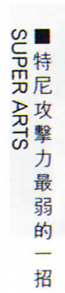
ROLLING THUNDER：這招是特尼三招SUPER ARTS中SUPER ARTS能源棒最長的一招，而且攻擊力亦是最大的。最多可儲1個LEVEL。出招時，特尼會先潛身，再在近距離狂轟對手的頭胸腹，更可連按拳掣來增加攻擊力。平時有4 HITS，如連按拳掣，則會有8 HITS。

ROCKET UPPER：連續3次的「旋轉JET UPPER」（唔，好似昇龍裂破），合共11 HITS。好處是可作強力對空技，但如遭擋格，便會露出很大的空隙讓對手狠狠地反擊。最多可儲2個LEVEL。



■昇龍裂破？

CORKSCREW BLOW：這一招的SUPER ARTS能源棒，是特尼三招SUPER ARTS中最短的，而且攻擊力亦是最弱的。出招時，特尼會以「旋轉直拳」直插對手的胸部，合計5 HITS。出招快，可在連招中使出。



■特尼攻擊力最弱的一招 SUPER ARTS



拳腳長過印度佬 ~NECRO 勒魯



SNAKE FANG ←↙↓↘→+K
TORNADO HOOK ←↙↓↘→+P
電磁BLAST →↓↘+P（可連按增加攻擊力）
FLYING VIPER ↓↙←+P
RAISING COBRA ↓↙←+K
☆SLAM DANCE ↓↘→↓↘→+P
☆ELECTRIC SNAKE ↓↘→↓↘→+P
☆超電磁STORM ↓↘→↓↘→+P（可連按增加攻擊力）
（☆=SUPER ARTS）
特殊技：→+輕拳／→+中拳／→+中腳／→+大腳／（空中）↓+中腳或重腳

在本作品推出前，勒魯被稱為「橡筋人」。實情，這傢伙的拳腳招與以前的「印度佬」有着異曲同功之妙，手長腳長，可令對手（甚至自己）手足無措。

SNAKE FANG：突然伸長雙手，抓住對手雙腳，再將其丟走。攻擊力不俗，而且攻擊範圍遠（約兩個身位），都幾好用。缺點是只要對手蹲下擋格，便可化解，更有被反擊的危險。如果和對手的距離太近，是打不中對手的。



■若距離太近是打不到對手的



■奇怪的攻擊

TORNADO HOOK：一邊在地上向前自轉，一邊用手打對手。輕的有1 HIT，中的2 HITS，重的有3 HITS。攻擊力不算大，但因攻擊範圍遠，所以很多時可以「陰」到對手。

電磁BLAST：張開胸膛，放出電流來攻擊對手（令人想起以前的BLANKA）。最好用來對空。如在出招後不連按拳掣，這招的攻擊力可算是十分弱。



■電呀！



FLYING VIPER：突然跳起，再以突然暴長的雙手直插對手下盤，中者會倒地。而且攻擊力不弱，是為突襲用之首選。

■突襲用的招式

RAISING COBRA：奇怪的一招，勒魯會以不可能的角度使出一下踵落，是中段攻擊，中者會倒地。雖然攻擊範圍不遠，但攻擊力卻是令人感動的。



■這一招是中段技

SLAM DANCE：近身的SUPER ARTS。動作簡單，只是捉住對手向後方連撻三下，但其攻擊力是三招SUPER ARTS中最大的。故此其SUPER ARTS能源棒是三招中最長的一條。最多可儲1個LEVEL。



■勒魯最強的一招 SUPER ARTS

ELECTRIC SNAKE：這招是勒魯三招SUPER ARTS中SUPER ARTS能源棒最短的一招，其攻擊力是三招中最弱的。出招時，勒魯會將電流儲在雙手，再將手中的強大電流放到地上去，是下段攻擊，攻擊範圍有一個畫面。最多可儲2個LEVEL。最好的用法，是當對手在遠距離不停使出飛行道具「屁波」時使出來「陰佢返轉頭」。但問題是，若對手在你使出這招時立即跳起，便能避過這招了。



■「陰」對手下段的 SUPER ARTS



■電磁 BLAST 的強化版

超電磁STORM：可說是電磁BLAST的強化版，攻擊範圍比電磁BLAST大少許。共有8 HITS，最多可儲2個LEVEL，但攻擊力只是一般。常用的方法，是在對手跳過來攻擊時作對空用。

速度夠，而且招式平均的女性人物～IBUKI 伊吹



一個懂忍術的高中女生。速度快而且招式平均，是一個幾好用的人物。

苦無：空中必殺技。伊吹會在空中向斜下方丟出一發暗器。攻擊力不算大，但在跳過去對手那兒時突然使出，往往令對手防不勝防。

首折：先劃向對手，在擊中其下盤時立即轉至其背後，再使勁扭其頸項（正常人不死也得重傷），攻擊力僅次於虎砲。出招快，用以突襲或截擊的效果很不錯。在劃地時，除了可避過對手的遠程飛行道具外，更可用以拉近雙方的距離。可惜的是，這招的攻擊範圍最多只有約四分三個畫面。


■可避過對手的遠程飛行道具

飛燕：跳過對手那兒，先踩對手兩腳，然後立即彈走。攻擊力大，用於突襲或「打完走」的效果不俗。亦可在對手擋了，自己收招彈後時使出苦無，令對手不能追擊。


■打完你就走

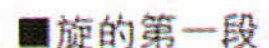
虎砲：投技，攻擊範圍約一個身位。出招時，伊吹會抬起對手的手臂，再轟其腹部，將之轟飛。攻擊力大，而且指令的第一下是→，可在上段BLOCKING後使出。再加上出招快，所以此招是在近身戰中常用的招式。


■出招極快的投技

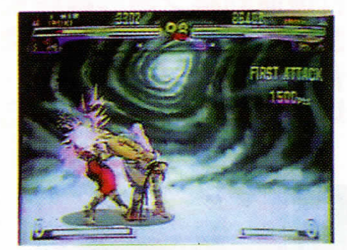
風斬：對空技。出招時，伊吹會垂直跳起，並踢腳過頭。攻擊力不俗，而且對空效果也好。最多4 HITS，中者會倒地。


■對空一流的風斬

旋：出招時，伊吹會轉身踢出一腳，之後再踢多一下，共2 HITS。出招快，但攻擊力卻出奇的弱。幸好可在第一腳之後立即接鎧通或破心衝，加強攻擊力。



■旋的第一段

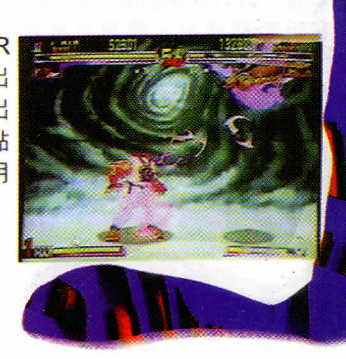
破心衝：這招是伊吹三招SUPER ARTS中SUPER ARTS能源棒最短的一招，但攻擊力卻令人滿意，最多可儲2個LEVEL。出招時，伊吹會先「批」對手一肘，然後再來一輪拳腳招，合共6 HITS。


■「亂舞系」的 SUPER ARTS

鎧通：其SUPER ARTS能源棒這招是伊吹三招SUPER ARTS中最長的，而且攻擊力亦是最大的一招，合計6 HITS。最多可儲1個LEVEL。出招時，伊吹會將她的鬥氣聚在她的掌前，在伸出手時爆發。攻擊範圍約兩個身位，但在近身擊中對手時的攻擊力最大。亦可在旋（第一段）之後使出。


■攻擊範圍由近身至中距離

霞朱雀：空中SUPER ARTS，最多可儲2個LEVEL。出招時，伊吹會在空中向斜下丟出很多暗器，但合計的攻擊力一點也不大。好處是要對手硬擋，用以屈對手體力很不錯。


■哈哈，你過唔到嚟嘅！

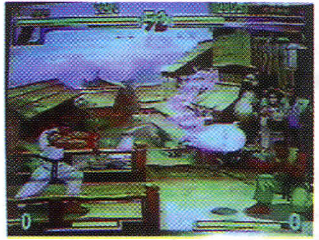
不是火引彈的翻版

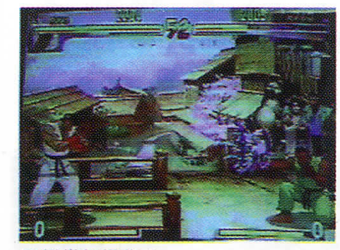
～SEAN 辛



龍尾腳 ↓↘→+K
SEAN TACKLE ←↙↓↘→+P
TORNADO ↓↙←+K
DRAGON SMASH →↓↘+P
前方轉身 →↘↓↙←+P
☆波動BURST ↓↘→↓↘→+P
☆HYPER TORNADO ↓↘→↓↘→+P
☆昇龍CANNON ↓↘→↓↘→+P（可連按增加攻擊力）
（☆=SUPER ARTS）

有一點一定要提出的，那便是他的蹲下輕拳可打爆波動拳之類的遠程飛行道具！！感覺上和他是火引彈有點相似的人物，但個人覺得他反而沒有火引彈般「頂癮」。在招式而言，他較為平均。要怨便只有怨他「冇波放」……


■波動拳？


■輕拳打爆你！

龍尾腳：側身跨過去用腳跟踢對手的頭部。出招奇慢，但可避過對手的下段攻擊，而且亦是中段技。雖然出招時可對空，但對空效果差，而且攻擊力弱，再加上如果在近距離使出，極有可能跨過對手，可算是廢招。


■這是中段技

SEAN TACKLE：先衝前，再抓住對手的下盤，然後拉低對手，重重的「奪」佢一嘢，是一招攻擊力大的下段攻擊。這一招的特別之處，是在出招時，如按住拳掣不放，那辛便會在接觸到對手時出招，但如不按住拳掣，那麼辛便只會前衝。所以，大家可用這招來攻擊，又或用此招來拉近雙方距離。有一點要小心的是，如對手蹲下擋了此招，辛是會有一下失敗動作的，這會讓對手有機會反擊。


■如不按住拳掣不放，便只會衝前

TORNADO：與龍卷旋風腳很相似的招式，最多4 HITS。攻擊力比SEAN TACKLE為大，但對手在中招後是不會倒地的，所以最是在收招時準備出DRAGON SMASH作「補鑊」用。

DRAGON SMASH：一招類似昇龍拳的對空技。辛首先會以一下「昇龍拳」將對手昇上半空，再以一下重鎚將對手轟回地上，合共2 HITS。對空效果好，但攻擊力較SEAN TACKLE弱。



■DRAGON SMASH的第二段，像不像「入樽」動作？

前方轉身：與阿KEN以前的前方轉身一樣的招式。出招時，阿辛會滾向前方，可避過對手的遠距離飛行道具，亦可拉近雙方的距離。但在動時，對手是可擊中阿辛的。

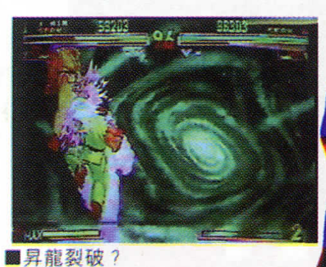
波動BURST：辛的SUPER ARTS，與真空波動拳相似的招式，但令人想起火引彈的震空我道拳，都是「中距離的真空波動拳」。其SUPER ARTS能源棒是三招SUPER ARTS中最短的，而且攻擊力亦是最弱的。最多可儲3個LEVEL。


■攻擊力不大，但用以「陰」對手效果不俗

HYPER TORNADO：先衝過去用肩撞撞對手，再來一輪拳腳招，後接TORNADO及龍尾腳，共12 HITS。攻擊力一般，但比波動BURST為強。缺點是如遭擋格，是會受到對手好好「報答」的。最多可儲2個LEVEL。


■空中龍尾腳？

昇龍CANNON：類似昇龍裂破的SUPER ARTS。這招是辛三招SUPER ARTS中SUPER ARTS能源棒最長的一招，最多可儲3個LEVEL。雖然攻擊力沒有昇龍裂破般大，但已是辛三招SUPER ARTS中最大的了，合共12 HITS。


■昇龍裂破？

連招天國

在今集，在某些必殺技後是可駁某些SUPER ARTS，所以我們便作了以下的「必殺技駁SUPER ARTS」的示範，希望能拋磚引玉，讓讀友們可開發更多的連招……

KEN：

跳前重拳/ 重腳→蹲下重拳/ 中腳→重波動拳→神龍拳（18 HITS）

難度：★★★★



■跳前重腳……



■蹲下中腳……



■輸入↓↘→+重拳↓↘→+重腳



■便會出完波之後出神龍拳！

伊吹：

跳前重拳→站立重拳→旋（第一段）→破心通（9 HITS）

難度：★★★★★



■跳前重拳……



■站立重拳……



■立即輸入↓↙←+重腳←↙↓↘→↓↘→+重拳



■便能在旋的第一段後出破心衝！

新增的回合

在這GAME中，如果出現DRAW GAME或DOUBLE KO的情況，那麼便會進入一個叫「JUDGEMENT」的回合，由電腦決定該局誰勝誰負。而電腦的裁決，是基於雙方在之前的那一回合的表現而作出的。所以，越努力進攻而又成功擊中對手的話，在「JUDGEMENT」時便越有機會勝出。



■第三 ROUND DRAW GAME 之後，畫面出現「JUDGEMENT」字樣



■畫面一轉，多咗三個姐姐……



■姐姐甲舉起代表伊吹的牌……



■姐姐乙舉起代表 KEN 的牌……



■姐姐丙舉起代表 KEN 的牌……



■兩票對一票，KEN WINS！

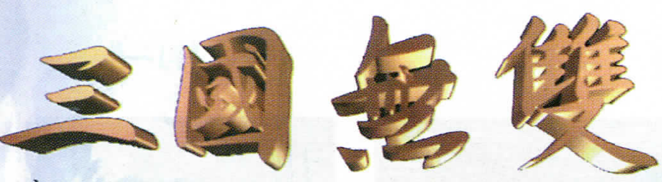


■伊吹（包括使用者）大表不滿



■就咁樣，阿 KEN 贏咗第三 ROUND……





文：天草四郎時貞

在上一期中介紹了十位主要人物的出招及一些普通的操作方法，今次將會為大家逐一介紹人物的特性及招式的活用方法。



製造商：KOEI
發售日：發售中
售價：5800日圓
記憶：1 BLOCK
容量：CD-ROM

蹲下移動

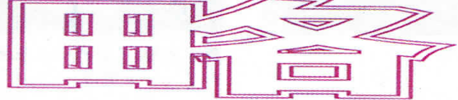
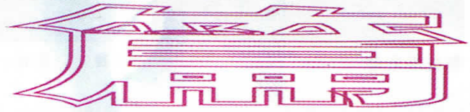
這一招是任何一位人物都能夠共用的招式，而這一招的特色就是蹲下向前方移動或是蹲下往後方退後，方法就是（前進）↓↘（後退）↓↙。這一招在密着的狀態下是可以避開對手的上段攻擊去作出反擊的。

不能防禦的狀態

其實這一隻遊戲的玩法與《鐵拳》差不多，特別是其中的起上中無防禦狀態，亦即是當倒在地上的時候起身的一刹那（打筋斗的時候）是呈無防禦狀態的，所以每當被打DOWN了的時候便要留意對手是否接近，若是的話筆者還是建議你立即按↑或↓並且×與○交替連按，使出側轉較好。

CANCEL的秘密

各位不知有否發覺到，有時候是可以攻擊對手一下然後駁必殺技或無雙亂舞／真．無雙亂舞呢，其實原因十分簡單，因為當其時你下方的無雙能量BAR正處於MAX狀態，所以就可以用通常技CANCEL必殺技或超必殺技了。

趙雲篇

趙雲是一個着重遠距離攻擊的人物，而且他的攻擊十分快，招式亦十分霸道，在使用他的時候要着重遠攻，用來牽制着對手，不要讓對手埋身，這就是趙雲的特性。在進攻方面，他的一式「崩山龍爪旋鋒」是十分有用，因為出招快、段數多，很多時都令對手防不勝防，不過這一招最好在較遠的距離使出，若在較近身時，就使出「崩山龍爪旋」吧！他的另一招「龍爪旋風」，亦是一招不俗的攻擊招式，因為出招時人物會向前踏出一步，然後再施予下段攻擊，就算對手把兩招全部擋了，第三及第四HIT時是再次使出中段攻擊的，所以要全擋了這一招基本上只是有很低的可能性的。在打DOWN了對手的時候，除了使出「空斷槍」來追打外，若對手是跌在你的旁邊的話，可以使出「龍旋陣」作追打，雖然攻擊力不強，但是十分有效及實用。


■（MAX時）口鍵；


■△鍵；


■ CANCEL真．無雙亂舞。



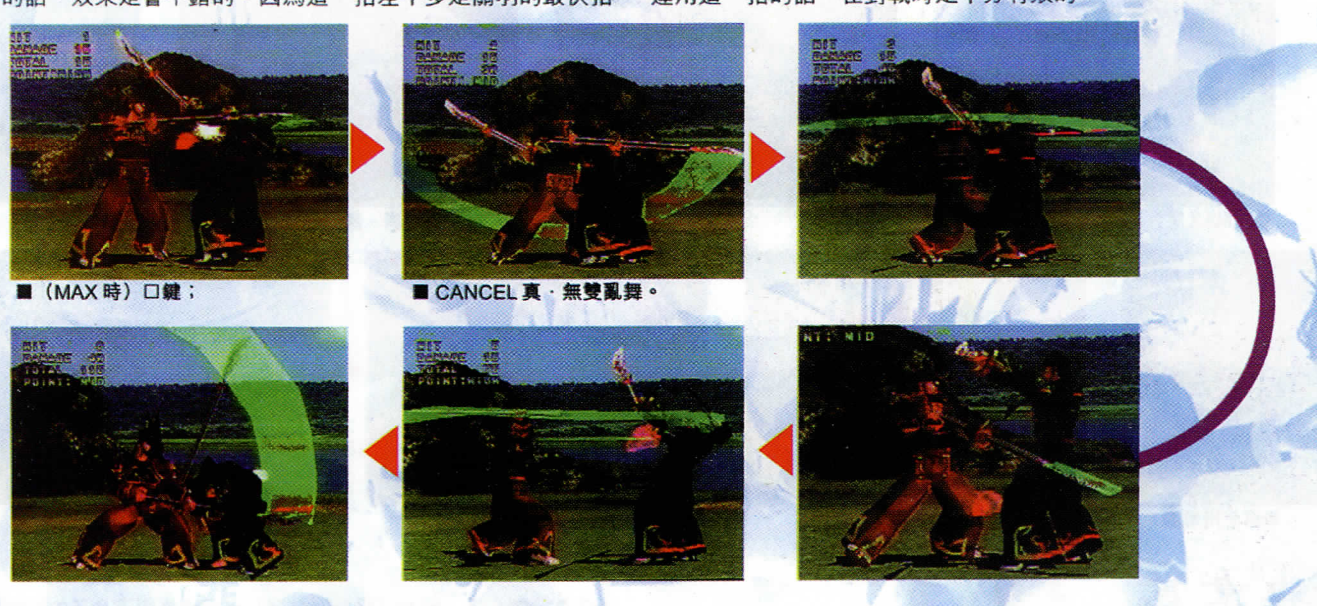




© 1997 KOEI CO.,LTD.

關羽篇

關羽是一個穩守突擊型的人物，雖然他有很多招式於出招時是十分慢，但是若能夠活用他的每一招，他可以是比起趙雲更好用的；他的出招慢的關係，所以在對戰的時候最好就是在遠一些的距離，因為他的青龍偃月刀比較長，所以可以利用這一個優點來彌補出招慢的缺點。在進攻方面，於十分遠距離時最佳的一招就是「青龍岩斬破」了，因為在遠距離的時候，對手大多數會行前，這時若使出這一招攻擊距離極遠的中段技的話，對手很可能會冷不防中此招；在與對手分隔一小段距離的時候，使出「赤烈崩林」的話，效果是會不錯的，因為這一招差不多是關羽的最快招式，若較好適當的位置的話，亦是一招作突擊的好招式；「青龍圓陣」是一招起手式，在使出「青龍圓陣」後，是可以使出「鬥龍雷擊霸」或「鬥龍搖山霸」兩招，其中的「鬥龍搖山霸」比較實用，因為另一招的攻擊判定弱，只是上段及中段，對手在擋的時候有很大的機會將其全數擋着，所以「鬥龍搖山霸」是比較有用的一招，而且在使出了之後，亦可以駁回「鬥龍雷擊霸」，所以大家不防一試將這三招連駁來一同使用；另外，他有一招「龍尾掃擊」的下段攻擊，出招時是需要一段時間，但是能夠在密着狀態中擊中對手，再次使出這一招來攻擊的話，應該是可以在對手起上（正在起身）時斬中對手，而對手在這一個時候是不可以擋到這一招的，靈活運用這一招的話，在對戰時是十分有效的。



■（MAX時）口鍵；

■ CANCEL 真．無雙亂舞。

張飛篇

張飛是一個攻防皆可的人物，不論招式、防守力、攻擊力及速度都十分強，而且他有十分多的招式都十分實用，可算是一個萬能型的人物。在攻擊方面，他的每一招都有着十分強的威力，在遠距離時利用「碎彈虁」再配合「一喝」來交替使用，往往會令人摸不着頭腦；「燕人衝靠」在密着狀態下中使出是十分實用；「猛虎斷烈擊」出招時間並不是太久，攻擊力是非常嚇人的；「虎車旋轉」是一招十分強的招式，無論在任何的狀態下使出都十分有用，而且在出招後的空振（攻擊後的無防禦狀態）時間短，攻擊的段數多，所以令到這一招變成難以擋格的招式，若對手常常希望在你這一招的空振時間反擊，你可以間中使用「虎車旋轉碎彈虁」，令對手冷不防地中招；還有一招「猛虎飛煽風」，是一招十分有用的投技，尤其是在密着狀態下使用，是可以給對手一個突如其來的重創。在追打的方面，「一喝」是可以用來追打的，特別在將對手打至彈開後，便可以用此招「陰人」了。



■（MAX時）口鍵；

■△鍵；

■ CANCEL 真．無雙亂舞。

夏侯惇篇

夏侯惇的攻擊範圍雖不及趙雲、關羽及張飛，但是他的攻擊力絕對不比三人遜色，而招式的方面大多是一發逆轉的，雖然他的移動力比較差，不過出招時間並不是太久，是一個在各方面都比較平均的角色。他的大部分招式都是威力極大的，尤其是「煌華斬」，這一招在出招時反上半身會倚後，然後再劈出一刀，這一刀的攻擊力強得驚人，而且這一招在較近身時都可以使用；「薙炎斬」是一招下段攻擊的技，只要在調較好一定的距離，可以截擊對手或給對手一個「驚喜」；「穿角」是一招往前移動的招式，攻擊距離遠，亦同樣是一招很好的突擊技，若再配合「天跋」及「烽斷」的話，威力足可媲美一招無雙亂舞；「燦旋麟」是一招在密着狀態時十分有用的招式，若對手將三招全都中了的話，很可能會因此喪命。


■（MAX時）□鍵；


■△鍵；


■CANCEL真・無雙亂舞；






■最後一HIT時使出天跋；


■再使出烽斷。

典韋篇

典韋雖然攻擊力不及之前所介紹的幾位人物，不論是攻擊的距離或是攻擊力，不過他的招式卻是大多數是防禦系的。在「惡來一擊」而言，雖然出招時有一點慢，不過若你調較好一定的距離才使出此招的話，對手每每會因此而重創，原因是（第一）此招破力強；（第二）若你的出招位置好，對手很可能想反擊而中此招，令到所扣的能源增加，亦即是COUNTER了！除了這一招之外，「惡來連突鋼」及「惡來噴擊」都是性質相同，不過若在密着狀態下，就最好出「惡來連突鋼」，相反在遠距離的時候就使用「惡來一擊」或「惡來噴擊」了，因為「惡來連突鋼」出招時是蹲下身子的，所以在密着的狀態下對手很可能攻擊落空而中此招。「惡來掃襲擊」是一招下段開始的招式，而第二HIT的攻擊判定是中段，是一招十分好使的攻擊招式，對手中了此招的話，你再立即加上「斧迅崩」的話，是可以給對手不俗的傷害。「惡來亂心」及「惡來亂擊」是一招十分好的防守攻擊招式，而且在中間的HIT數是可以除自己所好而改變，可以令對手不知所措，不過有一點要注意的，就是千萬不可以太過倚賴這一招，因為當使用得太多後，對手可能會知道甚樣破解。


■（MAX時）□鍵；


■△鍵；


■CANCEL真・無雙亂舞。









許褚篇

許褚的招式大多是出招慢的，引致到招式不能連續，所以在使用他的時候要着重何時使用上、中、下段的招式，不斷去牽制對手，這就是他的特點了。在攻擊方面，他的一招「轟連彈」是一招着重下段的招式，雖然攻擊力不大，不過若是配合其他的招式使用的話（如「轟連掃打」），可以令對手連續的受創；「轟連崩流打」是一招破壞力十分強的招式，難度就是在於輸入指令時的時間技巧，若能夠好好的控制好輸入指令的時間，這一招將會是反擊的最佳殺着；同樣，「轟連回轉腰碎」及「轟連回轉腰脛碎」亦是一招強招，不過由於指令的輸入複雜，許多時會出不到，所以還是使用「轟連崩流打」比較好；「轟連頭腰碎」和「轟連頭腰脛碎」比起之前所說的兩招更好，起碼指令方面沒有那麼複雜，若是要使用「轟連回轉腰碎」或「轟連回轉腰脛碎」的話，不如使用這兩招好了。在密着狀態的時候，可以使出「鳩尾襲」，因為這一招的攻擊判定強，擊中對手的時候可以配合「背骨追」，然後再配合「奔流追」，是一招攻擊力強、不易失手的招式，再加上「激震連鎚」追打的話，威力是十分嚇人的。



■（MAX 時）□鍵；



■△鍵；

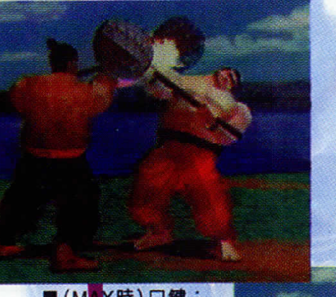
■CANCEL 真．無雙亂舞。













■（MAX時）□鍵；



■△鍵；



■CANCEL 鳩尾襲；



■背尾追；



■奔流追。

周瑜篇

周瑜雖然出招慢，而武器的攻擊範圍短，招式又不多，不過若善用他的一些有用的招式，要戰勝對手並不是沒有可能的。在攻擊的招式來說，他並不沒有太過多的好招式，所以唯有找一些快狠的招式，再配合一些平平無奇的招，才會有勝算。「火焰」雖然只是一招普通的中段技，不過優勝之處在於出招快、虛位少，若在埋身的時候使出這一招的話，可以再次使用這招，牽制着對手的一段時間，若喜歡的話更可以突然使出「鵬炎翔」，因為此招的優點亦是出招快和虛位少的關係，所以就算對手擋格了的話，也是難以作出反擊的；「鵬翔」雖然看似沒有太大的用途，不過其實這一招是可以令對手在一段時間內混亂，尤其是在埋身的時候使用，當對手一動的時間使出「仲截翻翔」的話，對手大多數會因此而中招，對手中招之後，亦可以在他起上時使用此招，在最後，可以使用「麗格翻舞」或「麗尖翻舞」作為收招；「鵬炎翔」是一招快攻的招式，在密着的狀態時可以給對手一個奇襲，特別是在對手往前行時，又或者想出招時，這一招絕對是截擊的好招；「跳翼刃」是一招突擊技，雖然攻擊的距離不遠，不過若是在與對手相若兩個身位左右來使出這一招的話，是可以給對手一個突擊，雖然攻擊力相比其他人物的招式略遜，不過這一招是周瑜的一招絕對不俗的突擊招式。



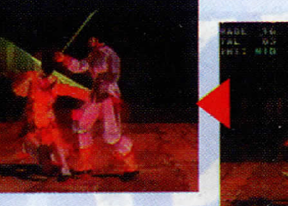
■（MAX 時）△鍵；



■刺中對手時 CANCEL 真．無雙亂舞。

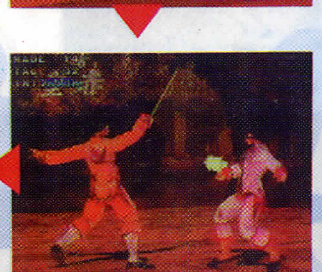








■（MAX 時）火焰刃；





■第 3 HIT 時 CANCEL 跳翼刃。

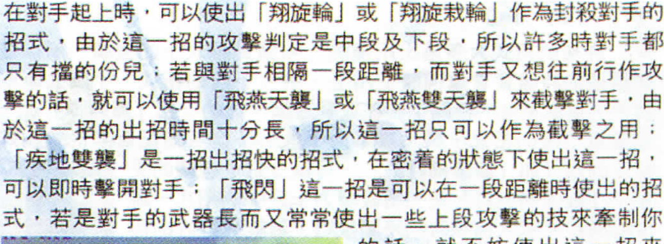


陸遜篇

陸遜的攻擊亦是與周瑜的差不多，不過他的出招比較周瑜快，所以招式式方面比較實用及優勝。在攻擊的招式，「尖刺深游」是一招不錯的連續技，尤其是在密着的狀態時使出，因為出招比較快，所以許多時可以利用此招解圍；在遠距離的時候，是可以使用「嘴穿」來向對手施予突襲，這一招的攻擊距離極之遠，所以不妨多加使出這一招作為攻擊；在對手起上時，可以使出「翔旋輪」或「翔旋栽輪」作為封殺對手的招式，由於這一招的攻擊判定是中段及下段，所以許多時對手都只有擋的份兒；若與對手相隔一段距離，而對手又想往前行作攻擊的話，就可以使用「飛燕天襲」或「飛燕雙天襲」來截擊對手，由於這一招的出招時間十分長，所以這一招只可以作為截擊之用；「疾地雙襲」是一招出招快的招式，在密着的狀態下使出這一招，可以即時擊開對手；「飛閃」這一招是可以在一段距離時使出的招式，若是對手的武器長而又常常使出一些上段攻擊的技來牽制你的話，就不妨使出這一招來COUNTER對手；「疾步翼閃」及「疾步雙落」是一招多HIT數的招式，而且段數多，在與對手糾纏之間出這一招的話，是可以作出一個十分強的反攻。



■（MAX時）□鍵；

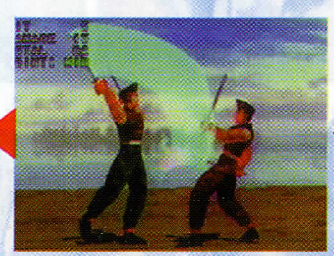


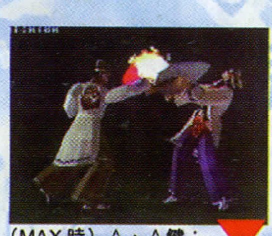


■ CANCEL 真．無雙亂舞。









■（MAX時）△、△鍵；



■（MAX時）△、△鍵；



■ CANCEL→↓↘□。



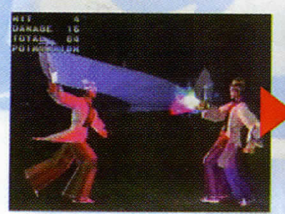




■ CANCEL真．無雙亂舞（□+×）；

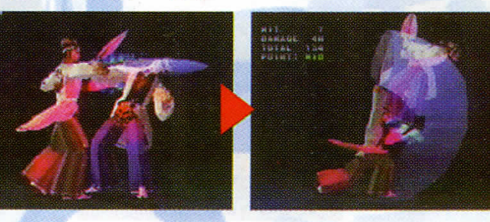
諸葛亮篇

奇怪的一個人物，孔明竟然可以同人打，不過其實他是一個不錯的人物，他的招式全都是怪怪的，令人覺得十分有趣；他的招式全都是出招慢，這就是他的致命弱點，所以在使用他的時候是雖要一些技術，盡量去封殺對手的招式。「裏天參周」（→□、→□、□、□）是一招在密着狀態下使出的招式，在攻擊了對手一下之後，人物會自轉數周，雖然這一招看似是慢，但其實是可以連續的，在近身時使出是相當可靠的一招；「空龍閃」（↘□、□）是一招中段的招式，雖然攻擊力不大，但勝在出招快，可以用作近距離截擊之用；「神閃」（↓↘→△）或（↓↙←△）是一式GUARD不能的招式，而攻擊距離是無限的，招式是放出一道LASER，雖然此招是不能防禦，但若對手知道了這一招的缺點，基本上是不會中此招的，因為若是上段的話，只要蹲下就可以避過了，而下段的話，只雖要用追打技（↑□或△）就可以破解了；「渦障」（←↙↓↘→□）及（→↘↓↙←□）是一招十分有趣的招式，攻擊的判定是上、中、下三段的，若在埋身時使出這一招的話，對手應很難擋到這一招的，不過這一招的出招時間較長，所以適宜在對手被打DOWN後起上時使用；「寬立」（←□）是一招沒有攻擊判定的招式，這一招在使出之後是可以選擇使用「龍槍扇」（△╱上段技）或是（□╱中段技），「龍槍扇」出招比較快，而另一招出招較慢，這適用於與對手較遠距離時使用；（→↓↘□）是一招突進的招式，而對手中招後可以再次使用作為追打；（→↓↘△）是一招突進的下段攻擊招式，出招前人物會踏前一步然後作出攻擊，在與對手分隔少許距離時使用是十分有效的；在擋格對手的攻擊時或中了對手的招式（被打DOWN的招式不可）時，同時按下×+○的話，是可以閃身到對手的後方的，這一招對於諸葛亮是十分重要的，一定要活用這一招，因為許多時是要靠這一招反敗為勝的。











■若使用真．無雙亂舞（□+×），是可以絕對性的追打到。

貂蟬篇

貂蟬是一個以速度取勝的人物，她的攻擊力雖然是眾人物之中最弱的一個，但是她的招式段數多，令人難以捉摸，這就是她的特色了。由於攻擊力比其他人遜色的關係，所以在選擇招式方面是要經過考慮，其中的「桃白泉」是一招中段的招式，而且攻擊的範圍很大，對手若中了這一招的話會受到很大的傷害；「濟美直舞」是一式遠距離截擊好招式，對手往往在想出招之際而中了這一招的；「蓮車風輪」是一招在密着狀態中使用的好招式，而且若對手擋格這一招的話，是可以再次使出這一招來攻擊對手的，不過在招與招之間一定要盡量沒有虛位，否則很可能因此而受到反擊；在遠距離的時候，使出「胡蝶鍾」或「胡蝶流鍾」是不二之選，因為在出招時會踏前一步，所以在遠距離時使出這一招的話，亦是截擊的好招式之一；「芙蓉腳」是在密着狀態下使出的招式，可以給對手一個突襲，就算對手可以及時擋了的話，亦可以即時使出「芙蓉惑」或「芙蓉奏天腳」來繼續攻擊對手；「奏樂」及「奏天腳」是同樣可以作遠距離攻擊的招式，但可惜這兩招全是上段攻擊，所以在出招時要小心，最好是在對手空振的時候使出。


■（MAX 時）口鍵；


■ CANCEL 奏天腳；




■最後立刻使出蓮車風輪追打。


■（MAX 時）△鍵；


■ CANCEL 真．無雙亂舞；

■同樣地使出蓮車風輪追打。

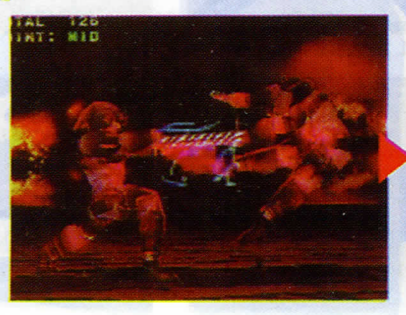
太史慈篇

太史慈的攻擊距離比起周瑜及陸遜都遠，而招式多且實用，實在是一個十分不錯的人物。在攻擊的招式方面，距離不太遠的話，使用「騎虎翻狼」比較好，這一招以下段開始的招式，可以給對手一個攻其無避，攻擊距離遠，是一招十分可靠的招式；另外的「雙把烈咬」及「岩斷鞭」都是一招突擊的好招，尤其是在近距離時，可以十分強的攻擊力來震開對手；「岩碎連鋒」是一式突進的招式，就算被對手擋格了，亦可以隨意停止招式，期間亦可以改變招式為「岩碎雙把衝」、「岩碎雙把裂咬」或「岩碎斷鞭」，所以這一招式在對戰時是十分可靠的。同樣，「連碎雙把衝」、「連碎雙把裂咬」及「連碎斷鞭」亦是有不錯的功效。在截擊對手的招式方面，「翻狼」是一招截擊的好招式，但由於出招時雖要時間，所以這一招只限於在較遠距離使出；「弧咬」是一招很好的突擊技，而且對手若中了這一招之後，你立刻再次使出這一招作追打的話，對手是會在地上中這一招的。


■（MAX 時）△鍵；


■ CANCEL 真．無雙亂舞。











曹操篇

雖然他的攻擊距離不遠，而且攻擊力不大，但是他的速度絕對是一流，其實可以説他是一個靠速度的人物。「征霸道」（□、□、□、□）是一招在密着狀態時使出的一招好招，首先兩下是上段，然後再出兩下中段，由於對手是十分容易地能夠擋格到，所以這一招在密着狀態下使出是最好的：「偽擊轉殺」（←↙↓↘→□）是一招上段的招式，攻擊距離比較近，所以這一招只適用於在一段距離時，向對手作截擊的招式，而且十分有效：「烈颯」（→□、□、↓□）同樣是一招用來截擊對手出招的招式，雖然一共有三HIT，但首兩HIT是上段的關係，所以若不是用來截擊對手的話，許多時會在首兩HIT的時候被人截擊：「剎那」（↓→△、□）這一招是一式近身的突進招式，出招快而且攻擊力強，虛位亦不算多，多用無防：在遠距離突進方面，「如風」（→→△）、「如火」（↓↘→□）、（↓↙←□）、（↘□、□）及（↘△、△、□）都是不俗的招式；而（→↘↓↙←□）是一招可以擋格了對手的攻擊後作出反擊的招式，當知道對手出招時，便可以使出這一招來作防守後的反擊。





■（MAX時）△鍵；



■ CANCEL 真・無雙亂舞。









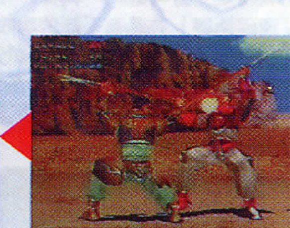
呂布／信長篇





■信長的招式基本上與呂布一樣，不過他的動作較快。（欲知信長的使用方法請看秘技工場一欄）

由於呂布及信長的武器的攻擊距離是十分長的關係，所以在與對手戰鬥時都可以利用這一個優點去遠距離牽制對手；而他的招式多且攻擊力強，是眾多的人物中數一數二的角色。「滅殺」（□、□、□）是一式攻擊快而且攻擊力強的招式，「奮迅」（□、□、△、△）亦是同樣強橫；「慘影」（↘□、□）是一招突進的中段招式，若是調較好距離用第二HIT擊中對手的話，是可以再次使用這一招來追打對手的：「二心」（↘△、△）是一招遠距離的突擊技，攻擊的距離十分遠，所以用來截擊對手亦是不錯的招式：「烈轉奔舞」（↓↙←□、□、□）是一招出招快且段數多的招式，每當一出這一招的話，對手都很難擋到，在分隔一段距離使出效果較佳，若使用得太多的話可以使出（↓↙←□、□、△）來轉一轉招：「獅子咬」（↓↘→△）是一招遠距離的突進技，若擊中了對手的時候輸入（↓↙←□+△）的話，是可以將對手挑起的，是一招十分可靠的招式：（→↘↓↙←□）則是一招攻擊力強的招式，雖然出招慢，但其實在轉動武器的時候是有一HIT的攻擊判定的，而第二HIT的攻擊才是最致命的；另外，他有一式（←△），其實第一個出招動作，是可以格着對手的攻擊而立刻作出一個反擊的，若各位能夠活用的話，將會是一招可靠實用的招式。



■（MAX時）□鍵；

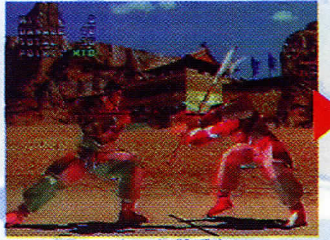


■ CANCEL 獅子咬；



■刺中對手時立刻輸入↓↙←□＋△鍵。

■（MAX時）□鍵；



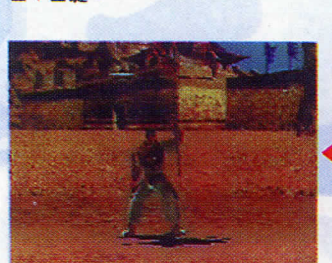
■ CANCEL 真・無雙亂舞；











■到了最後一HIT時輸入↓↙←□＋△。



十位主要人物全出招表

上：上段／中：中段／下：下段／投：投技／追：追打／構：沒有攻擊判定的特別動作；→：輕按／→：緊按

趙雲

技名	出招方法	攻擊判定
上擊槍	□	上
上槍	△	上
斜擊槍	↘□	中
平槍	↘△	中
下擊槍	↓□	下
下槍	↓△	下
轉把槍	背向對手時□或△	中
轉把下槍	背向對手時↓□或△	下
空斷槍	↑□或△	中 (DOWN攻擊)
裏轉槍	□+△	投
龍爪落	↘△、□	中中
龍爪旋	↘△、↓□	中下
龍爪旋風	↘△、↓□、□、△	中下中中
連爪落	△、△、□	上中中
連爪旋	△、△、↓□	上中下
連爪旋鏈	△、△、↓□、□、△	上中下中中
崩山龍爪落	□、△、△、□	上上中中
崩山龍爪旋	□、△、△、↓□	上上中下中
崩山龍爪旋鋒	□、△、△、↓□、□、△	上上中下中中
龍雲昇	↓△、□	下中
龍旋陣	↙□、□	下中
龍旋陣鋒	↙□、□、△	下中中
神威	→→△、△	中中
真威	→→△、↓↘→△	中中中中
亂神威	→→□、△、△	中中中
亂真威	→→□、△、↓↘→△	中中中中中
龍顎墜	→→□、□	中中
逆鱗	↓↙←□	下
逆鱗昇	↓↙←□、□	下中
閃吼	→↓↘□	中
圓月輪	←↙↓↘→□、□、□	中中中中
圓月輪鋒	←↙↓↘→□、□、□、□、△	中中中中中中

關羽

技名	出招方法	攻擊判定
青覇	□	上
雷鳴	△	上
青翔覇	↘□	中
雷轟	↘△	中
青爪覇	↓□	下
雷搖	↓△	下
背架龍襲	背向對手時□或△	中
座架龍尾襲	背向對手時↓□或△	下
騰空岩斬破	↑□或△	中 (DOWN攻擊)
剛斬天驚	□+△	投
連覇	□、□	上中
連覇圓陣	□、□、←	上中構
連覇神圓陣	□、↓□、□、□	上下中中構
青龍岩斬破	↓↘→□	中
赤烈崩林	→□、□	上上
龍尾掃擊	↓↙←□	下
雷擊閃	△、□	上中
青龍天翔	→↓↘△	中
青龍圓陣	←□	構
鬥龍雷擊覇	青龍圓陣後□、□、△、□	中上中中
鬥龍搖山覇	青龍圓陣後↙□（可輸入三回）、□、□、□	（下三回）中中中

張飛

技名	出招方法	攻擊判定
虎燕	□	上
虎矛	△	上
虎燕爆	↘□	中
虎貫矛	↘△	中
虎燕刈	↓□	下
虎刺	↓△	下
虎飛吹	背向對手時□或△	中
虎刈吹	背向對手時↓□或△	下
虎爪斷烈襲	↑□或△	中 (DOWN攻擊)
虎豹怒亂	□+△	投
猛虎飛煽風	→↘↓↙←□	投
虎燕迅擊	□、□、△	上上中
虎燕酎擊	□、□、□	上上下
烈破爆閃	↘□、□、△	中中中
虎車旋轉	→→□、□、□、□	上下上上
虎車旋轉碎彈襲	→→□、□、□、□、△	上下上上中
斷烈柄擊	↓↘→□	中
猛虎斷烈擊	↓↙←□、□	中中
燕人衝靠	→→△	中
一喝	→↓↘△	下（距離無限）
猛虎咆	↓↙←△	中
碎彈襲	↓↘→△	中

夏侯惇

技名	出招方法	攻擊判定
天焰	□	上
天炬	△	上
揚焰	↘□	中
疾炬	↘△	中
潛焰	↓□	下
潛炬	↓△	下
虛焰	背向對手時□或△	中
虛潛焰	背向對手時↓□或△	下
鎧斷	↑□或△	中 (DOWN攻擊)
連銅鑼	□+△	投
烈炬	□、△	上中
雙焰	□、→□	上上
四焰	□、□、□、□	上上上上
煉獄焦	△、□、□	上中中
煉獄斬	↘□、□	中中
薙炎斬	↙□	下
旋麟斬	↓↘→□	中
雙旋麟	↓↘→□、□	中中
爍旋麟	↓↘→□、□、□	中中中
紅蓮斬	→→□	中
煌華斬	↓↙←□	中
烈尖襲	↘△、□	下中
炮舌紅蓮	→→△、□	中中
炮舌紅尖襲	→→△、△、□	中下中
穿角	↓↘→△	中
天蹴	穿角擊中後□+△	投
烽斷	天蹴擊中後↑□	追

典韋

技名	出招方法	攻擊判定
剄迅	□	上
毆覆	△	上
割迅	↘□	中
毆剋	↘△	中
掃迅	↓□	下
毆吠	↓△	下
背割迅	背向對手時□或△	中
背掃迅	背向對手時↓□或△	下
斧迅崩	↑□或△	中 (DOWN攻擊)
衝天頭突	□+△	投
連旋崩	□、□、□	上上中
連碎降	□、△、□	上上中
連毆割迅	□、△、→□	上上中
連旋掃襲擊	□、□、↓□、△	上上下中
惡來掃襲擊	↙□、△	下中
惡來揚斜	→↓↘□	中
惡來亂心	→↘↓↙←□、□（可輸入六回）、□	中（中六回）中
惡來亂擊	→↘↓↙←□、□（可輸入六回）、△	中（中六回）中
碎降	△、□	上中
毆割迅	△、→□	上中
惡來逆轉	←△	中（當身）
惡來大逆轉	←△、□	中（當身）中
剋迅	↘△、□	中中
惡來搖震腳	→→△、△	中中
惡來一擊	↓↙←△	中
惡來連突鋼	↓↘→△、△	中中
惡來噴擊	→↓↘△	中
惡來連震腳	↘△、△	中中
吠割	↓△、□	下中
吠迅	↓△、↓□	下下

許褚

技名	出招方法	攻擊判定
轟擊	□	上

S A N G O K U M U S O U

轟砲	△	上
轟揚	↘□	中
轟彈	↘△	中
轟掃	↓□	下
轟打	↓△	下
裏轟襲	背向對手時□或△	中
裏轟掃	背向對手時↓□或△	下
激震鎚	↑□或△	中 (DOWN攻擊)
背骨碎	□+△	投
轟連跳鎚	□、□、↑□	上中下
轟連砲	□、△、△	上上中
轟連散砲	□、△、△、△	上上中下
轟連掃打	↓□、△	下下
轟連墜	△、□、□	上上中
轟連散彈	△、△、△	上中下
轟連彈	↘△、△	中下
鼎碎	→□	中
轟連奔流打	←□、→□、←□	上上中
轟連回轉腰碎	←□、→□、↓↘→□、□、□	上上中中中
轟連回轉腰脛碎	←□、→□、↓↘→□、□、↓□	上上中中下
烈震鎚	↓↘→□	中
烈震跳鎚	↓↘→□、↑□	中下
奔流打	↓↙←□	中
轟連頭碎	←↙↓↘→□、□、□	上上上
轟連頭腰碎	←↙↓↘→□、□、↓□、□、□	上上中中中
轟連頭腰剄碎	←↙↓↘→□、□、↓□、□、↓□	上上中中下
激震連鎚	↑□或△、←或→△	中 (DOWN攻擊) 中 (DOWN攻擊)
鳩尾襲	→→△	中
背骨追	鳩尾襲擊中後□+△	投
奔流追	背骨追擊中後↓↙←□	追

周瑜

火炎	□	上
灼尖	△	上
火焰	↘□	中
炸尖	↘△	中
火煙	↓□	下
炮尖	↓△	下
火周	背向對手時□或△	中
火周煙	背向對手時↓□或△	下
爆煙刃	↑□或△	中 (DOWN攻擊)
鵬擊烈掌	□+△	投
火焰刃	□、□、□	上上中
火刃鵬翔	□、□、□、←	上上中構
火煙連鵬翔	↓□、□、←	下中構
火焰鵬翔	↘□、←	中構
煌輪	↘□、□	下下
鵬炎翔	↗□、擊中前或後□	中中
跳翼刃	↓↘→□	中
灼裂尖	△、□、△	上中中
灼裂火彈	□、↓□	上下
侵火翼刃	→△、□	中中
侵火華彈	→△、↓□	中下
鵬狐烈破	→↓↘△	中
鵬狐烈翔	→↓↘△、←	中構
鵬翔	←□	構
麗格翻舞	鵬翔後□、□、□	中中下
麗尖翻舞	鵬翔後□、□、△	中中中
仲截翻舞	↙□、□	下中
仲截翻翔	↙□、□、←	下中構

陸遜

疾空	□	上
尖空	△	上
疾風	↘□	中
尖風	↘△	中
疾地	↓□	下
尖地	↓△	下
旋疾風		背向對手時□或△ 中
旋疾地	背向對手時↓□或△	下
飛燕輪	↑□或△	中 (DOWN攻擊)
燕襲雙返	□+△	投
疾雙閃	□、□	上上中
飛燕天襲	↗□	中
飛燕雙天襲	↗□、□	中中
紅夏	←□	中
尖刺游	→→□、△、□	上中中中
尖刺深游	→→□、△、↓□	上中下下
嘴穿	→→△	中
翔旋輪	↓↘→□、□、□	中中中中下下
翔旋栽輪	↓↘→□、□、□、□	中中中中下下下下
疾地雙襲	↓↙←□、□	下中
飛閃	↘□	中
飛閃	→↓↘□	中
疾步翼閃	→↘↓↙←□、□、□、□、□	下上上下中
疾步雙落	→↘↓↙←□、□、→□	下上中中

太史慈

上咆	□	上
上衝	△	上
昇咆	↘□	中
平衝	↘△	中
下咆	↓□	下
下衝	↓△	下
背平咆	背向對手時□或△	中
背下咆	背向對手時↓□或△	下
翔雙咆	↑□或△	中 (DOWN攻擊)
咬蹴	□+△	投
三咆襲	□、□、□	上上中
烈咆衝	↓□、△	下中
騎虎翻狼	↙□、□	下中
豪咆	↓↘→□	中
翻狼	↓↙←□	中
弧咬	→↓↘□	中
伏虎衝	←△	中 (當身)
虎狼衝	↓↘→△	中
雙把衝	→→△	中
雙把烈咬	→→△、□	中中
岩斷鞭	雙把衝擊中後←□、↓↘→△	中中中
岩碎連鋒	↓↙←△、△、△、△、△	中中中中中
岩碎雙把衝	↓↙←△、→△	中中
岩碎雙把裂咬	↓↙←△、→△、□	中中中
岩碎斷鞭	岩碎雙把衝擊中後←□、↓↘→△	中中中中
連碎雙把衝	↓↙←△、△、△、→△	中中中中
連碎雙把裂咬	↓↙←△、△、△、→△、□	中中中中中
連碎斷鞭	連碎雙把衝擊中後←□、↑↘→△	中中中中中
壁崩	→□+×	中

貂蟬

錘惠	□	上
憒憫	△	上
雙彗	↘□	中
雙桂	↘△	中
翩麗	↓□	下
珀晶	↓△	下
背拍晶		背向對手時□或△ 中
背拍麗	背向對手時↓□或△	下
憒彗蝶	↑□或△	中 (DOWN攻擊)
柳珠沓心	□+△	投
朧水鏡	□、□、□	上上中
朧水潛鏡	□、□、↓□	上上下
彗麗	↘□、□	中下
濟美空舞	↗□	中
蓮車風輪	→→□	中
桃白泉	→↓↘□、□	中中
蟬孔雀	↓↙←□	下
憒彗麗	△、□、□	上中下
憒桃白泉	△、←□、□	上中中
桂孔雀	↘△、□	中下
櫻周	→△	中
櫻周彗打	→△、□	中中
櫻周蘭斗	→△、↓□	中下
奏樂	↓↘→△	上
奏天腳	↓↘→△、□	上上
憒彗翔	→↓↘△	中
芙蓉腳	→→	中
芙蓉惑	→→□	中下
芙蓉奏天腳	→→△、□	中下下
背拍翔		背向對手時□、□ 中中
背拍泉	背向對手時□、□、□	中中中
胡蝶錘	→→△	中
胡蝶流錘	→→△、□	中中

徇眾要求——《遊戲誌》海外郵購服務




《遊戲誌》編輯部經常收到來自海外的讀者要求訂閱和補購本刊，為了照顧僑居海外的本刊讀者，及中國大陸的各界友好，現特設海外郵購《遊戲誌》服務，海外讀者只要填妥表格，連同銀碼足夠的劃線支票，寄來本刊辦事處，便可在海外欣賞到同聲同氣、原汁原味的《遊戲誌》了！

本地訂閱？住得咁近，自己落街買咪仲快?!

注意
- ◆海外訂閱人士須安排一位本地聯絡人以便日後查詢
- ◆本刊恕不接受本地訂閱
- ◆如寄來支票之銀碼與表格上所列補／訂閱數量不符，本刊恕不受理，寄來支票將盡快退回。
- ◆本刊保留拒絕補購／訂閱之權利
- ◆支票抬頭請寫「CINEASTE INTERNATIONAL LTD.」

查詢電話：（852）2380 2223

補購地址： 香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓；信封面請註明「《遊戲誌》海外訂購」字樣。

補購 每本港幣35元正

另加郵費（每本港幣）——

空郵

亞洲區（日本除外）：$38.40
其他國家（包括日本）：$48.20

平郵

中國、台灣、澳門：$11.70
亞洲區（日本除外）：$18.00
其他國家（包括日本）：$19.00

訂閱 （包括郵費）

空郵（亞洲區；不包括日本）

一年（25期）：$1835.00
半年（13期）：$954.20

空郵（其他國家；包括日本）

一年（25期）：$2080.00
半年（13期）：$1081.60

平郵（中國、台灣、澳門）

一年（25期）：$1167.50
半年（13期）：$607.10

平郵（亞洲區；不包括日本）

一年（25期）：$1325.00
半年（13期）：$689.00

平郵（其他國家；包括日本）

一年（25期）：$1350.00
半年（13期）：$702.00

第1-17期經已停止接受郵購

海外訂閱／補購表格

姓名：____________________

年齡：____________________

郵寄地址*（請用英文正楷書寫）*：____________________

本港聯絡人：____________________

聯絡人地址：____________________

聯絡人電話：____________________

支票號碼：____________________

□**補購**

補購期數	數量 ×	單價 =	金額（HK$）
	×		= $
	×		= $
郵費	×		= $
		合計 HK$	

□**訂閱**

本人欲自第_____期開始訂閱《遊戲誌》：

郵寄方式*（請在適用方格處加上X號）*

空郵（亞洲區；不包括日本）
□ 一年（25期）　$1835.00
□ 半年（13期）　$954.00

空郵（其他國家包括日本）
□ 空郵一年（25期）：$2080.00
□ 空郵半年（13期）：$1081.60

平郵（中國、台灣、澳門）
□ 一年（25期）：$1167.50
□ 半年（13期）：$607.10

平郵（亞洲區；不包括日本）
□ 一年（25期）：$1325.00
□ 半年（13期）：$689.00

平郵（其他國家包括日本）
□ 一年（25期）：$1350.00
□ 半年（13期）：$702.00



BY：ZAC

協力：PUYU神、ARES、指令魔人

送你四版的猛料！！

隨着家用版《REAL BOUT餓狼傳説SPECIAL》的推出，我們會在今期介紹此GAME的一些鮮為人知情報。





暗黑帝皇的最後殺着

在此GAME中，暗黑帝皇WOLFGANG KRAUSER原來有第二招潛在能力！這一招叫UNLIMITED DESIRE，指令是：↓↙←→+A、A、B、C、B、C、A、B、C、←↓↙A+C，合共25 HITS。






■在可使出潛在能力的狀態使出




■←↓↙A+C，最易出錯的一下




■共25 HITS！！

DUCK DANCE之謎

原來DUCK KING的潛在能力DUCK DANCE，是會因應在使出時按掣的長短而產生4個階段的變化（每個階段是以DUCK DANCE的完結動作來劃分的）。而在每個階段，DUCK KING都會多一招不同的潛在能力。另外，在DUCK DANCE跳完之時，DUCK KING是可以「透嘢」的。

ROLLING PUNISHER：DUCK DANCE（第1階段）後～←儲→+BC

DIVING PUNISHER：DUCK DANCE（第1階段）後～空中→↘↓+BC

DANCING CARNIVAL：DUCK DANCE（第2階段）後～↓↙←↓↙←+BC

BREAK HURRICAN：DUCK DANCE（第3階段）後～↓↘→↘→+BC

BEAT RUSH：DUCK DANCE（第4階段）後～→↘↓↙←+C、A、A、B、A、B、B、C、C→↓↘+C



■第１階段



■第２階段



■第３階段



■第４階段





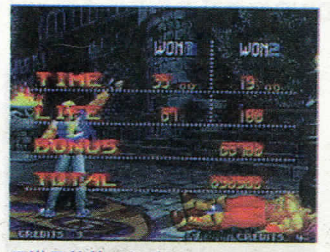

■ BEAT RUSH！

© SNK 1997

鳴謝：COMPUTER PLAZA

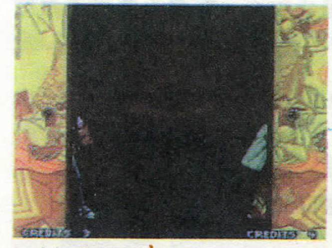
這是傑斯大人出現之道！！

無論在街機版或家用版，只要你一局也沒輸過而又以MASTER FIGHTER的名銜（84萬分以上）爆機，那麼，傑斯大人便會出來與你對戰。不過放心，因為就算你輸了，也會進入爆機畫面的。



■滿足條件而打敗WOLFGANG


■爆機畫面會變成這樣


■奇怪的畫面出現


■傑斯大人呀！！

這是成為傑斯大人之道！！

在家用帶版《REAL BOUT餓狼傳説SPECIAL》中，只要在DEMONSTRATION之後的RANKING畫面中輸入→↗↑↖←↙↓↘→↘+A、B、C，如果聽到一聲「COME ON！」，便可選用傑斯了（可惜不適用於街機版）。另外，在打倒傑斯大人後，這個指令是會在ENDING出現的。



■在這個畫面中輸入指令



■聽到一聲「COME ON！」便成功



■進入選人畫面



■便能選用傑斯大人！！

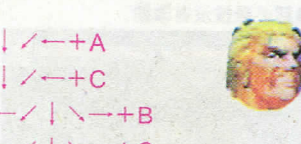
傑斯大人的出招表

特殊技：

真空投（投技）	近敵時→+C
虎殺掌（接觸技）	近敵時↘+C
飛燕失腳（中段攻擊）	A+B
昇天明星打（對空攻擊）	↘+A
雷鳴豪破投（DOWN攻擊）	對手倒地時↓+C
雷光回旋蹴	←+B（可打對手到另一戰線）

必殺技：

烈風拳	↓↙←+A
DOUBLE烈風拳	↓↙←+C
上段觸身投	←↙↓↘→+B
雲隱	←↙↓↘→+C
疾風拳	空中↓↙←+A（可連續入兩次）
DOUBLE疾風拳	空中↓↙←+C（可連續入兩次）
邪影拳	←儲→+B/ C（輕為BREAK SHOT）



超必殺技：

RAISING STORM	↙→↘↓↙←↘+BC

潛在能力：

THUNDER BREAK	→↘↓+C
DEADLY RAVE	→↘↓↙←→+A、A、A、B、B、B、C、C、C、↓↙←+C

連續技：

跳前C、A、B、→C、←C、重邪影拳、雷鳴豪破投/ ↘+A、C、C


■連續輸入兩次DOUBLE疾風拳，便會有4個疾風拳……

■今集的RAISING STORM只可打一戰線




■THUNDER BREAK仍可打到另一條戰線


■DEADLY RAVE的指令改了，敬請留意









另外一些隱藏人物

除了傑斯大人以外，此GAME更有四名「隱藏人物」，（我們）稱之為「EX人物」。使用方法是在選人畫面按着START掣不放（家用帶版要先輸入使用傑斯的指令，在選人畫面不需按START掣），然後將游標移到ANDY、唐福祿、BILLY或BLUE MARY處，然後輸入B、B、C、C，按住B再按C，立即按A或D，便能選用的了。

這些EX人物，其招式及ENDING均與原本的有所不同。以下，便為各位刊出他們的出招表。

EX ANDY

特殊技：

上面（對空技）　↘+A

苦無彈（DOWN攻擊）　對手倒下時↓+C

必殺技：

斬影拳　↙→+C

闇・燃身蹴　←↓↙+B（可作BREAK SHOT）

激・飛翔拳　↓↙←+C

不知火蜘蛛絡　空中↓↓+C

超必殺技：

超裂破彈　↓儲↘→+BC

潛在能力：

↙↓↘→+C

連續技：跳前C、→A、→B、→C、→C、潛在能力

EX 唐福祿

特殊技：

烈千掌（投技）　近敵時→+C

右降龍（對空技）　↘+A

必殺技：

衝波　↙儲→+A

箭疾步　↓↙←+A/C（重為BREAK SHOT）

擊放　連按C掣

烈千腳　近敵時←↙↓↘→+B

超必殺技：

旋風剛拳　→↘↓↑+BC

潛在能力：

→↘↓↙←→+C

連續技：（近敵時）C、↓↙←+A/C

EX BILLY KANE

特殊技：

連棍襲　連按A掣

一本投（投技）　近敵時→+C

地獄落（接觸技）　近敵時→+B

頭割下方擊（DOWN攻擊）　對手倒下時↓+C

必殺技：

強襲飛翔棍　↙↓↘→+B

三節棍中段打　←儲→+A

火炎三節棍中段打　三節棍中段打中←→+C

雀落棍　↓↙←+A

水龍追月棍　↓↙←+B（反技，可作BREAK SHOT）

超必殺技：

超火炎旋風棍　↓↘→↘↓↙←+BC

潛在能力：

紅蓮殺棍　→↘↓↙+C

連續技：A、B、→C、←C、火炎三節棍中段打/紅蓮殺棍


■苦無彈


■斬影拳變了2 HITS


■不知火蜘蛛絡


■強橫的潛在能力


■衝波


■擊放


■超必殺技沒有改動


■類似烈千腳強化版的潛在能力


■沒有了旋風棍，改為連棍襲


■水龍追月棍是反技


■火炎三節棍中段打健在


■潛在能力改回紅蓮殺棍

EX BLUE MARY

特殊技：

對空技	↘+A
HEAD THROW（投技）	近敵時→+C
ACHILLES HOLD	HEAD THROW時↓+C

必殺技：

M.SNUTCHER	→↓↘+B
STRAIGHT SLICER	←儲→+B
M. SPIDER	↓儲↘→+C
QUICK SWAY（閃避）	A+B

超必殺技：

M.TYPHOON	→←↙↓↘→+BC

連續技：（近敵時）A、A、A、C/ ↓B、↓C、M SNUTCHER


■ QUICK SWAY 是純粹閃避


■ M.TYPHOON 改為超必殺技


■ M.SNUTCHER

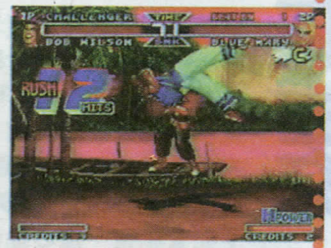

■ M. SPIDER

另外一些不為人知的事實：

JOE的隱藏招：在使出PRESSURE KNEE（→↓↘+C）擊中對手後立即輸入↓↙←+B，便能加多一HIT。

BOB WILSON的追加技：在他的潛在能力MAD SPIN WOLF（↓↙←↓↙←+C）擊中對手時連按C掣，便會變成WOLF FANG了。


■擊中後連按C


■便會變成 WOLF FANG

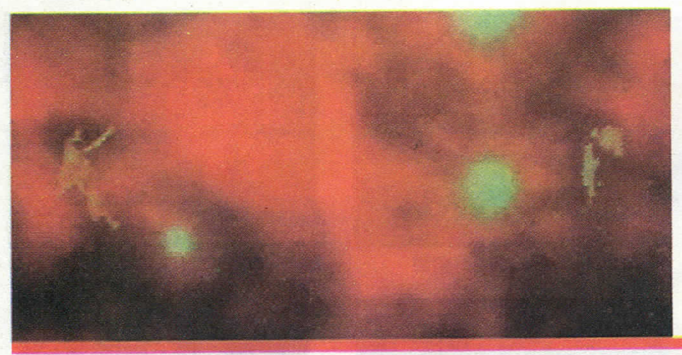
韓虎的奇技：當以他的超必殺技爆發五郎（↓↙←↙↓↘→+BC）擊中對手時，立即將控捍轉4個圈，這一招便會變為爆發四郎的了。


■打打吓會變必殺逆襲棍


■再來多一下頭鎚，收工！

山崎龍二的潛在能力：這一招狂虐龍二鑽（近敵時控捍轉一圈+C），如在擊中對手時連按C掣，便會根據按掣的下數而產生4種變化。0～4下為第1種變化（平時的攻擊，共11 HITS）；5～8下為第2變化（連踩對手攻擊，共12 HITS）；9～12下為第3變化（連續頭撞攻擊，共14HITS）；13下以上為第4變化（玩蛇拳連發，共27 HITS）。


■第 1 種變化
■第 2 種變化
■第 3 種變化
■第 4 種變化



TERRA PHANTASTICA

天降的神蹟、勝利的軌跡……

文：阿三

上文提要

迪拉（◆◆◆◆）接受了米卡隆公爵（◆◆◆◆）的全家之寶，心裡更接受那股暖暖的愛意。但世事往往都不會是這麼簡單的……

國務會議上，得知一件不幸的消息——西里斯奧帝國（◆◆◆◆◆◆）皇帝慘遭行刺身亡。而兇手竟是現已擁兵自封為王的米卡隆公爵！為了國家、為了皇上，迪拉唯有強忍心裡痛楚，率兵進軍「皇帝領」。





製造商：SEGA
發售日：12月27日
價格：5800日圓

但在出兵前，卻收到了兩樁更壞的消息——惡魔軍團大舉侵略「威斯亨公國」（◆◆◆◆◆◆◆◆），局勢嚴峻；「里安拿」郡（◆◆◆◆）被「亞魯瑪王國」（◆◆◆◆◆◆）軍隊入侵，情況危急。神話國三面受敵，要怎樣方可逃過厄運？

結果，神話國大軍決定首先向威斯亨公國進發，迎戰惡魔軍團。而魔將「皮爾亞魯（◆◆◆◆◆）雖已佈下圈套，最後都讓迪拉一一瓦解，而皮爾亞魯亦被「真正」徹底消滅。可惜神殿廣場周圍都被大火焚燒，祗剩下一遍灰燼。

及後，神話國派軍進駐里安拿郡，誓要一舉驅逐亞魯瑪王軍。在期間竟發現了祖利亞七世（◆◆◆◆◆◆◆）設於勒卡特（◆◆◆◆）的飛行要塞，於是大軍迅速採取行動，大肆破壞要塞的飛行系統，成功摧毀敵方要塞外，亦將祖利亞七世的陰謀、與及他自己，一同粉碎。

但與此同時，卡璐妮舞（◆◆◆◆◆）將軍竟無故向神話國大軍襲擊，原來是一直處心積慮謀朝篡位的達馬（◆◆◆）公爵，與卡璐妮舞聯手的叛變陰謀。不過急襲計劃未能成功，奸計不能得逞外，更被迪拉率兵反擊，結果達馬公爵戰死，卡璐妮舞投降，事情亦暫時告一段落。

最後迪拉要與大軍一同進入「皇帝領」，她很希望米卡隆公爵願意放下成為皇帝的野心，更向公爵表白心意——「我也喜歡你！」可惜，對於米卡隆公爵來說，「江山」比「美人」更重要，於是迪拉只好放下兒女私情，痛心地向敵方進攻，最後終可成功討平叛軍。但是……

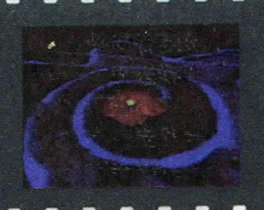
「再會了，米卡隆……」









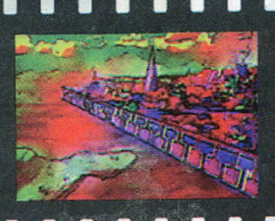












© SEGA ENTERPRISE,LTD.1996

第九章　無名之神、神無名矣

在神話國的外憂內患得以平息後，亞歷古西斯亦成為西里斯奧帝國的攝政王。解救帝國危機，亞歷古西斯更有決心，誓要成勝追擊，一舉殲滅惡魔國布科隆（ボーフォン）。於是在國務會議上，提出了組織第4次大同盟，揮軍向布科隆進攻的計劃。一番討論之後，最後實行以神話國為中心的「最後大聯盟」召集決定。

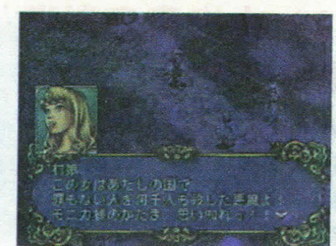
也許是征戰連連的關係，迪拉身體亦顯出疲態，所以出外呼吸一下新鮮空氣。豈料，突然現身的刺客向迪拉暗殺襲擊，迪拉受傷昏迷，生死未卜……















月規所述的時刻

失去意識的迪拉，只剩下沒有驅殼的靈魂，在月規刻度的古文字下，遇上火、水、死、鬥爭、豐收、技術、知識、音樂、王冠及知惠之聖靈，還有女神像，令迪拉更明白自己的身世……醒了過後，身體亦恢服過來了。但，迪拉真成的身份……？

















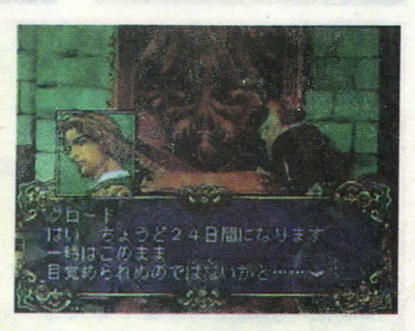














經驗值 LEVEL UP

每位戰將有著各自獨有的能力與特性，LEVEL UP的先後及要求亦自然各有不同。但仍可將各指揮官有系統地歸納出三種類型，分別以TYPE A、TYPE B及TYPE C表示，以供各位參考。對應表上數字，是表示要達到是項等級的必須經驗值。例如：要達到TYPE A的LEVEL 8的話，就必須取得3600經驗值，如此類推。而各戰將所屬之LEVEL UP類型，可參考「特別附錄」，會有詳細介紹。

第十章　命運之最終戰役

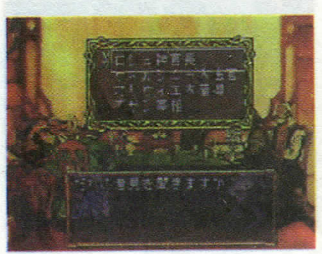
國務會議

(1) 議題提案動議

議題：應否讓亞瑟宰相出征，進攻惡魔國「布科隆」(ボーフォン)



(2) 由出席者對議題提出意見



NAME	ANSWER
路遜神官長	反對
維珍妮大法官	贊成
奧利貝爾大藏卿	贊成
亞瑟宰相	反對

(3) 皇帝之決定

不讓亞瑟宰相出征惡魔國「布科隆」

(4) 歌狄妮亞（コーディリア）決定参與神話國大軍的行列





(5) 異形使者出現





(6) 亞歷古西斯告訴使者，一定會跟魔將「扎依坦」見面

(7) 會議結束





君主的育成

在迪拉與亞歷古西斯的傾談中，提及到神話國的將來。皇上很希望迪拉可以守護著神話國，直到永遠、永不改變。迪拉又會怎樣回應他呢？

迪拉的回應	結果
堅決地拒絕（はっきりと否定する）	武勇＋ 知性＋
認真的回答他（その思いを大事にするとだけ答える）	武勇＋ 仁德＋
應承他，永遠在他身邊不離開他（永遠にそばを離れないと約束する）	仁德＋ 知性＋

經驗值 LEVEL UP 對應表

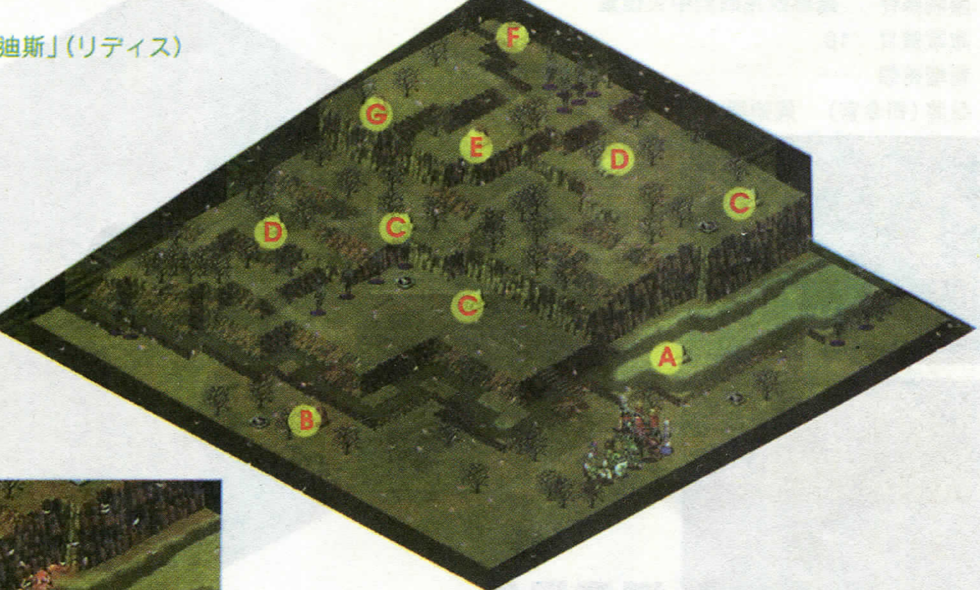
LEVEL	2	3	4	5	6	7	8
TYPE A	300	700	1200	1700	2300	2900	3600
TYPE B	500	1000	1500	2100	2700	3300	4000
TYPE C	600	1200	1800	2500	3200	3900	4500



MAP 28～太古之夢妖卵



勝利條件　打倒惡魔國的魔將「妮迪斯」（リディス）
敵軍數目　15
新增將領　——
敵將（司令官）　妮迪斯













探索場所

- A　獸卵，打開後獸兵會變成龍戰士（人間之瞳才發現到）
- B　獸卵，打開後獸兵會變成龍戰士（月之瞳才發現到）
- C　獸卵，陷阱（人間之瞳才發現到）
- D　獸卵，陷阱（太陽之瞳才發現到）
- E　獸卵，陷阱（月之瞳才發現到）
- F　入手：綠頭巾
- G　入手：魔法之粉袋

版圖上遍佈獸卵，但衹有兩隻真正有用，其餘的全是爆彈或埋伏的敵軍，可以的話都是不動為妙。通往敵將妮迪斯的路很長，皆因地勢與敵人的位置均很麻煩，須花很多時間方可全數殲滅。但如先將版圖最左方的敵人處理，再派飛兵靠左邊直接飛往妮迪斯所在之處，「1 TURN必殺」即可。

經驗值 LEVEL UP 對應表

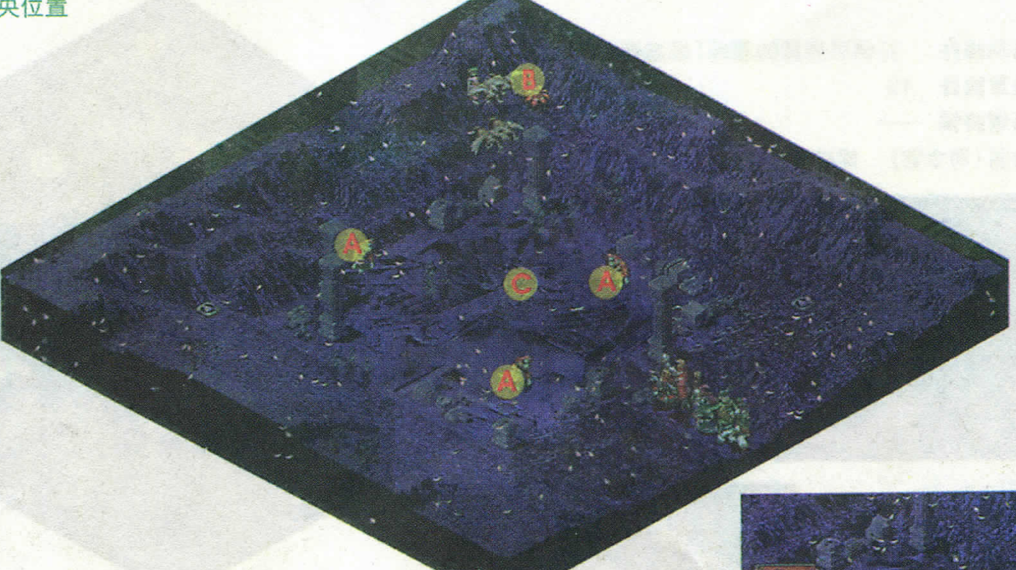
LEVEL	9	10	11	12	13	14
TYPE A	4400	5300	6200	7100	8100	9100
TYPE B	4700	5400	6200	7000	7800	8700
TYPE C	5100	5700	6200	6800	7500	8200



MAP 29～再度獻上追憶的迷幻之花

勝利條件　誘導妖花回到中央位置
敵軍數目　18
新增將領　——
敵將（司令官）　妮迪斯







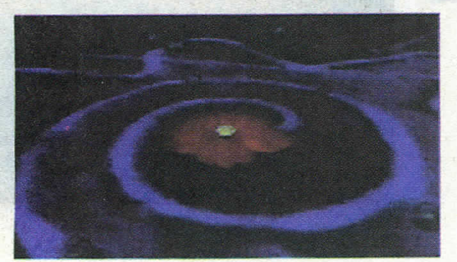
探索場所

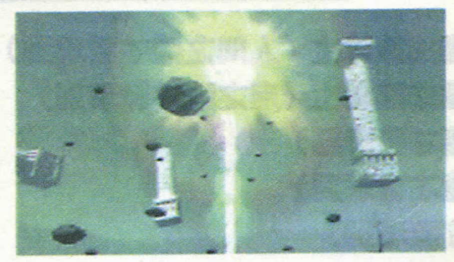
A　幻獸，會給你關於妖花的有用情報
B　妖花
C　妖花移動到此處，會發現太陽神劍（ジューリュバール）



在這版圖內所得的情報，對於今後與魔將作戰是有關鍵性的幫助。首先要與各幻獸打聽情報，及盡量將於廣場中央的敵人消滅。而妖花就會被敵人圍毆，不過可以放心，妖花是會「無限復活」，是不滅的。所以不用太急於殲滅所有敵軍，陸陸續續收拾就行。











經驗值 LEVEL UP 對應表

LEVEL	15	16	17	18	19	20
TYPE A	10100	11200	12400	13500	14500	15500
TYPE B	9600	10600	11600	12700	13800	15000
TYPE C	9000	9900	10900	12000	13200	14500

MAP 30～惡夢之目 扎依坦

勝利條件　打倒惡魔國的魔將「尼布素尼」（イビルシェイド）
敵軍數目　23
新增將領　——
敵將（司令官）　扎依坦

探索場所

A　扎依坦復活地點
B　橋（須用太陽之瞳才會發現）
C　橋（須用月之瞳才會發現）
D　敵將尼布素尼

這是與魔將扎依坦的首場序幕戰，就形勢而言，這肯定是一場硬仗。記著，扎依坦是會無限復活的，每次擊倒他後一定會在探索場所A再度出現。所以在作戰初期，先收拾集結在梯口附近的敵人及扎依坦。待扎依坦復活後，派炮兵於梯口待機，每當扎依坦走過來就開炮轟斃他。另一方面就派飛兵兩邊夾攻，務求要1 TURN擊倒尼布素尼。









經驗值LEVEL UP對應表

LEVEL	21	22	23	24	25	26
TYPE A	16500	17400	18600	19800	21000	21100
TYPE B	16200	17400	18600	19800	21000	21100
TYPE C	15900	17400	18600	19800	21000	21100

MAP 31 ～不死身之正體

勝利條件　打倒惡魔國的魔將「扎依坦」(ザイタン)
敵軍數目　18
新增將領　——
敵將(司令官)　扎依坦















探索場所

A　扎依坦復活地點
B　以人間之瞳看到的古文字
C　以月之瞳看到的古文字
D　以太陽之瞳看到的古文字

是與扎依坦一決勝負的版圖，扎依坦仍是無限復活、不死之身，但有方法破解。祇要將探索場所B,C及D的敵軍消滅，然後派兵停留在古文字上，扎依坦的不死身就會解除。另一方法不用那麼複雜，就是只要先將所有敵軍殲滅，到最後扎依坦的不死身亦會自動瓦解，方法絕對簡單。







「瞳」與魔法攻擊力

不同的「瞳」在戰鬥時對於魔法之殺傷力，會構成一定程度的影響。下頁圖表已將各種「瞳」的屬性與每項魔法所產生之影響程度分別出來。數字的倍率越高的話，魔法之打擊程度亦會一樣提高，相對亦然。



MAP 32～神話國的墓標

勝利條件　打倒惡魔國的魔將「德察洛多」(ダークチャイルド)
敵軍數目　8
新增將領　——
敵將(司令官)　德察洛多



探索場所

A　敵將德察洛多

B　我軍開始地點

神話國大崩壞之後，眾人返回首都，可惜只見一遍慘淡。更遇上四魔將之首——

德察洛多，戰事一觸即發。其實都有最快完成牌圖方法，就是善用飛兵，利用他們的飛行能力，潛入至德察洛多身邊，再行1 TURN必殺，必定穩操勝券















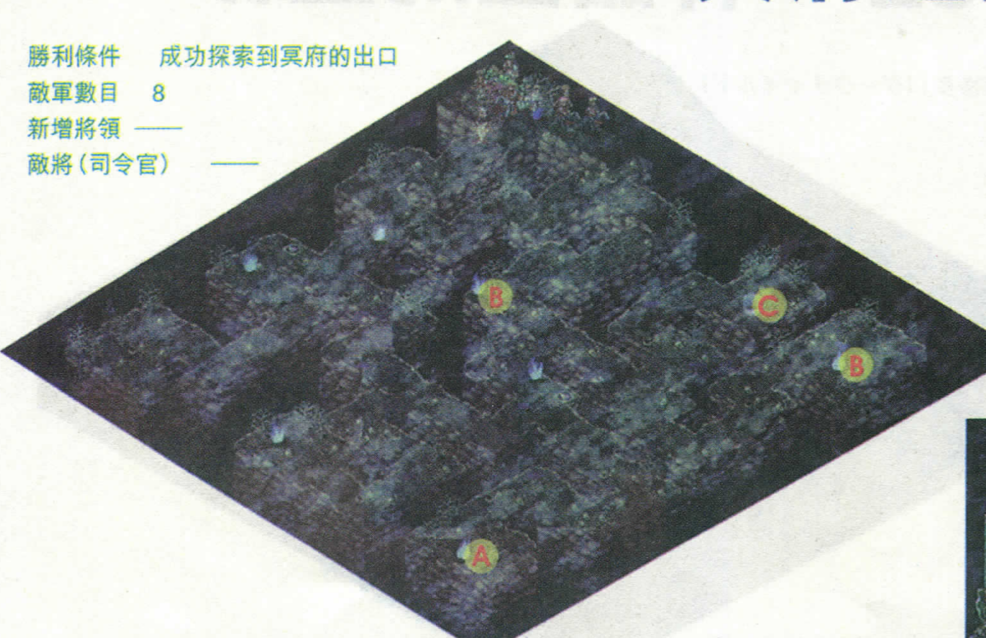
「瞳」與魔法攻擊力

魔法	人間之瞳	太陽之瞳	月之瞳
ヘルブレーズ(HELL PHRASE)	1.0	1.2	0.8
ビッグボム(BIG BOMB)	1.0	1.0	1.0
ファイアビースト(FIRE BEAST)	1.0	0.8	1.2
フレイムロード(FLAME LOAD)	1.0	1.0	1.0



MAP 33～冥府之深奧

勝利條件　成功探索到冥府的出口
敵軍數目　8
新增將領 ——
敵將(司令官) ——





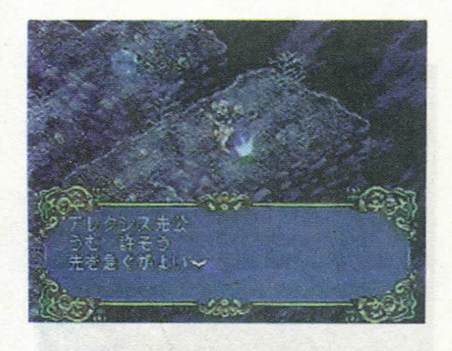




探索場所

A　幽靈：已死的戰友
B　幽靈：亞歷古西斯一世及皇妃
C　冥府的出口，只有「迪拉」才探索得到

這版的最主要目的，就是要亞歷古西斯去聽父母的話語。另一方面，是要迪拉去挽回戰友的生命。若亞歷古西斯願意與他父母的魂魄談話，「武勇與知性」及「武勇與仁德」都會上昇。









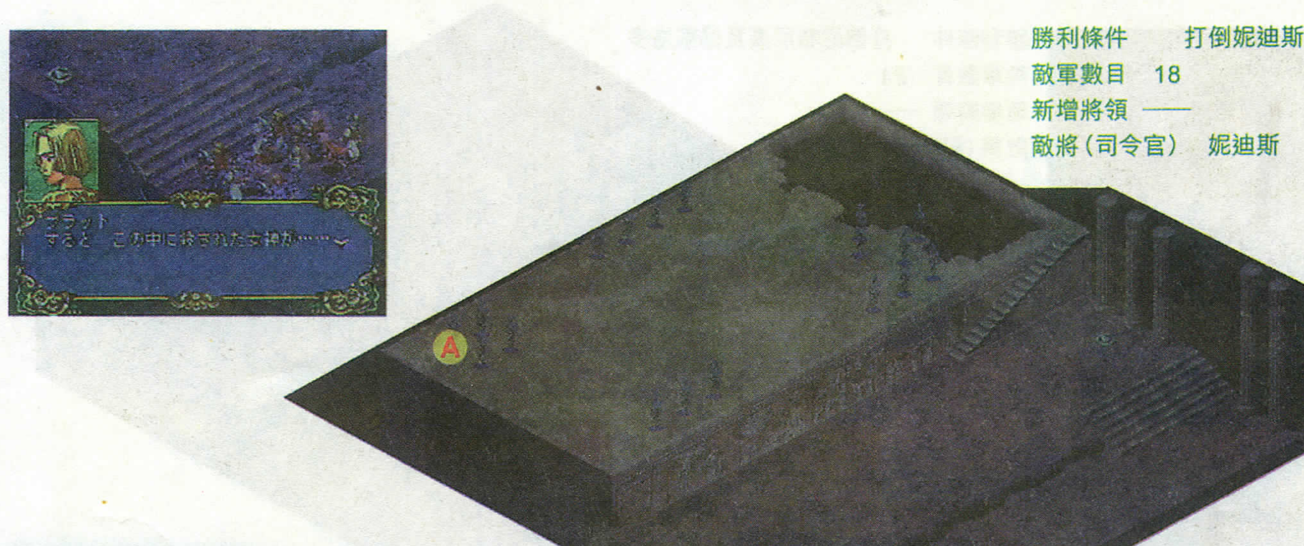
「瞳」與魔法攻擊力

魔法	人間之瞳	太陽之瞳	月之瞳
レインボウ(RAINBOW)	1.0	1.2	0.8
フラッシュボール(FLASH BALL)	1.0	0.8	1.2
ライトボルト(LIGHT BOLT)	1.0	1.0	1.0
ジライシン(ZIRAISIN)	1.0	1.0	1.0



MAP 34～無名女神的棺

勝利條件　　打倒妮迪斯
敵軍數目　18
新增將領　——
敵將（司令官）　妮迪斯





探索場所

A　　敵將妮迪斯

B　　我軍開始位置

攻略這版圖有兩種方法可給大家參考。方法一：隨正常路線，上樓梯、再上樓梯……艱難的戰鬥，要20 TURN以上方可完成全場戰役；方法二：派飛兵（珍露及曲曲）靠左邊前進，在第1 TURN會被襲擊，但在第2 TURN就可盡情攻擊，不過要1 TURN「殲滅」妮迪斯，不然就會被圍毆至死。你會用那一個方法呢？









「瞳」與魔法攻擊力

魔法	人間之瞳	太陽之瞳	月之瞳
メテオール(METEOR)	1.0	1.0	1.0
マッドゲイル(MAD GALE)	1.0	1.0	1.0
ハイストーム(HIGH STORM)	1.1	0.9	0.9
ウィンドロード(WINDOW LOAD)	1.0	1.0	1.0

MAP 35～發問 然後正確回答



勝利條件　打倒尼布尼素及德察洛多
敵軍數目　21
新增將領　——
敵將（司令官）德察洛多





探索場所

A　尼布尼素

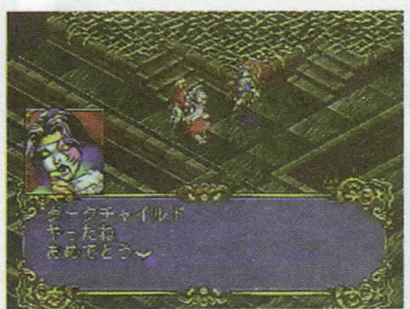
B　德察洛多（於尼布尼素被滅時才會出現）

C　傳送點，站在上面會被傳送至另一位置

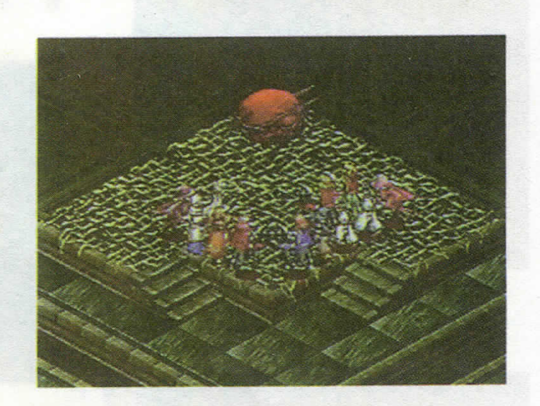
這版的難度是非常之高，敵軍的人數多兼而版圖道路迂迴，若要將所有敵軍全數殲滅，都會非常困難。如果能善用飛兵及魔法，佈陣時先將使用攻擊魔法的指揮官及飛兵安排於敵軍的視界範圍以外，準備就緒，待機。下TURN開始，先用魔法將尼布尼素收拾，之後德察洛多就會即時現身，趁這時機派飛兵去使出魔法攻擊，就可成功擊倒德察洛多（留意所有攻擊只可在同1 TURN內進行）。















「瞳」與魔法攻擊力

魔法	人間之瞳	太陽之瞳	月之瞳
バブルバーン(BUBBLE BARN)	1.0	1.0	1.0
アシッドレイン(ACID RAIN)	1.0	1.0	1.0
ナイトフリーズ(NIGHT FREEZE)	1.0	1.0	1.0
ダークマジック(DARK MAGIC)	1.0	1.2	0.8

MAP 36～女神

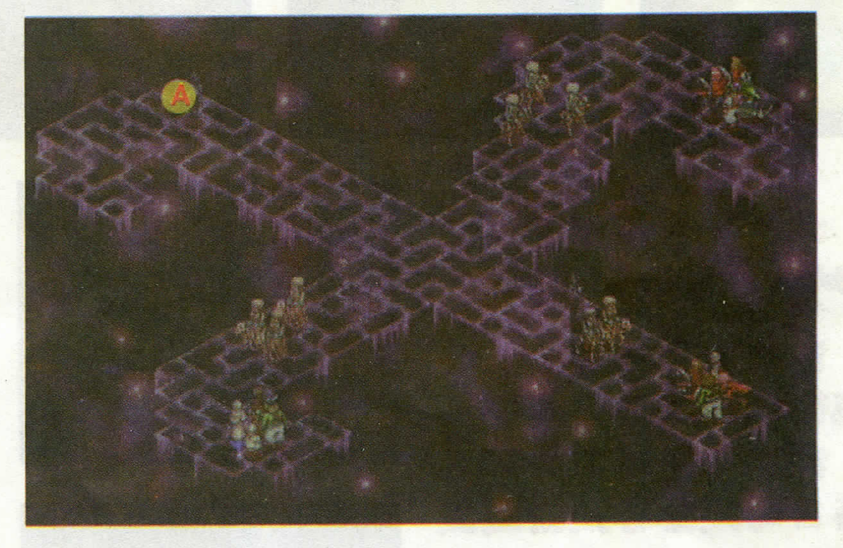


勝利條件　　打倒「女神」
敵軍數目　10
新增將領　——
敵將（司令官）　女神











探索場所

A　女神

最後一個版圖，攻略方式亦有所不同。戰役開始時，我軍會被分成三小隊，三小隊是有足夠能力於2 TURN內收拾所有嘍囉。記著，不要讓自軍的指揮官走到「女神」的視界範圍，不然會有大麻煩。收拾完畢，就用炮兵向女神作遠距離攻擊，儘量將女神引到牌圖中央，然後所有指揮官一同向女神圍攻就行。但要留意，魔法攻擊對女神是沒有用處的，而其他攻擊，每次都只扣得20～30，所以要小心計算。還有在最後一擊，是必須要迪拉使用「太陽劍」才可將女神擊倒的。



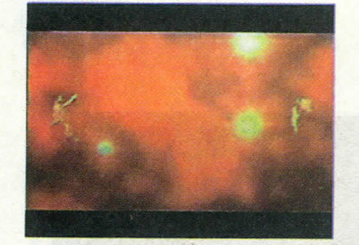




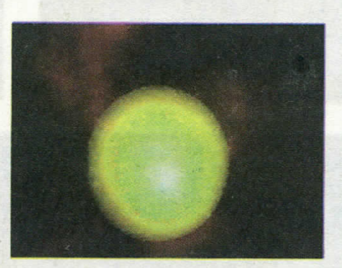


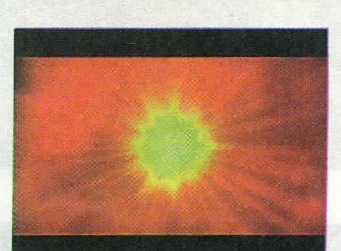
「瞳」與魔法攻擊力

魔法	人間之瞳	太陽之瞳	月之瞳
デスベル(DEATH BELL)	1.2	0.8	1.0
トマトマト(TOMA-TOMATO)	1.0	1.0	1.0
トマトマトハイ(TOMA-TOMATO HIGH)	1.0	1.0	1.0
ザイタンショック(ZAITAN SHOCK)	1.0	1.0	1.0





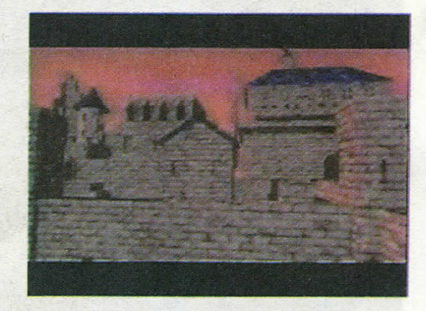


女神不再復活了
她的使命亦到終結

從天而來的使者
為新世紀賦與新名字
從神而來的使命
為舊日的足跡尋找新意義
她是誰

是真之勇者
能承受愛與痛的勇氣
有為未來而戰的意志
更懷著剛柔並重的睿智
是詩者的守護與引導
也是正義戰士之守護神

她的名字
無名矣










「瞳」與魔法攻擊力



魔法	人間之瞳	太陽之瞳	月之瞳
ダークミスト(DARK MIST)	1.0	1.0	1.0
オーロラ(AURORA)	1.0	1.0	1.0
ショックシェル(SHOCK SHELL)	1.0	1.0	1.0
ソウルダンス(SOUL DANCE)	1.0	1.0	1.0

特別附錄



亞歷古西斯的成長

在每一次迪拉與亞歷古西斯的傾談，都會令君主在武勇、仁德或知性三方面有所成長。除了會影響出征的作戰能力與表現外，對於亞歷古西斯將來的日子(ENDING)將會構成另一不可或缺的影響。皆因在遊戲結束後，電腦會視乎玩者在育成君主的成績上給予評價，而不同的評價亦會有不同的「結束畫面」，共分為六種，有待各位發掘。下列刊出的是各個「結束畫面」的出現條件，每項給予的評價都被分為A,B及C三項評級，以A為最高、C為最低表示。

結束畫面	武勇	仁德	知性
ENDING 1	A	A	A
ENDING 2	B	A	B
ENDING 3	A	C	B
ENDING 4	B	B	A
ENDING 5	C	A	B
ENDING 6	其他		

會話以外會影響亞歷古西斯成長的事情……

第二章～夢魔的遊戲

古文字的選擇

第十章～冥府之深奧

與父親及母親相會

第十章～女神

參與戰鬥最後仍生存的指揮官數目



各戰將所屬之LEVEL UP類型

戰將	初期等級	類型
迪拉(ディーネ)	STRANGER	B
亞歷古西斯(アレクシス)	CHILD	B
積拿路(ジェラール)	FIGHTER	B
天妮(ジニー)	FIGHTER	B
歌狄妮亞(コーディリア)	FIGHTER	B
博蘭度(ブラット)	ENCHANTER	C
瑪麗奈(マルレーヌ)	PRIESTESS	B
珍露(ジャンヌ)	LITTER WITCH	A
曲曲(ココ)	LITTER WITCH	B

戰將	初期等級	類型
芊妮(チューニー)	NERAIDO	A
斯洛迪(セルシェ)	ARTISTE	B
朵拉(ドーラ)	ACROBAT	C
非利斯(フェリックス)	PETSHOP BOY	B
洛藍(ロラン)	BEAST RIDER	A
仙奴(シド)	DYNAMITE GUY	C
多莫尼(トムリン)	HOPPER	C
奇洛連(ゲロリン)	JUMPER	A

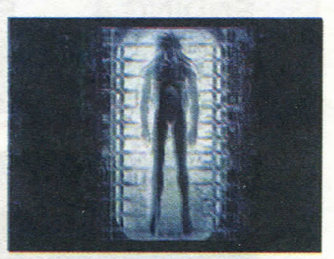


第四章

BY : J.J

當D.S在彩虹中的時候，他夢見了自己誕生時的情況，當時人類正經歷了幾乎滅亡的默示錄之戰，變成了一個以魔法及魔力為主的時代，而D.S就藉着他壓倒性的力量而被人稱為傳說之魔人，不過，當他看見無數人為了愛而戰鬥甚至死去後，他開始發現自己是缺少了這種感情的，他為了尋回這種感情，率領了大軍團挑起征服戰爭，但D.S卻在這場戰爭中斃命。早已預感到自己死期的D.S雖然預先施行了轉生之術，卻被封印在一名叫露殊的小孩體內，在無法打破封印的15年內，D.S過了一段沒有爭鬥的日子，而他亦在這時認識了尤歌。

尤歌可說是一位近乎完美的少女，但正因為她的不完整，令她經常也在成長，魅力亦不斷增加，這令D.S終於發現了他所欠缺的感情「愛」。



封印解除後，在破壞神復活而引發的鬥爭中，尤歌為了保護D.S而死，當時D.S為了令尤歌復活，毫不猶疑就將自己靈魂的一部份給了她，現在尤歌的記憶一口氣在D.S的腦海中蘇醒，在意識回復之前，D.S發誓即使敵人是神或是惡魔亦一樣會救回尤歌的……





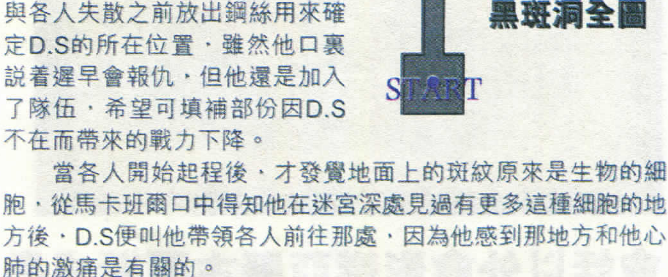




黑斑洞
不死、喪失
Lost Immortality

當D.S醒來時，他發現自己身處一個奇怪的洞穴中，這裏的岩壁全部都有着一種生物性的斑紋，而洞穴內定期傳來的風聲，就像巨大生物的呼吸一樣。大部份的同伴都似乎在彩虹中失散了，除了D.S外，可參與戰鬥的就只有忍者王卡拉、雷帝妮爾及安格斯，但這時D.S的身體突然發生異變，一種連他的再生能力亦無法減輕的痛楚在心肺出現，可見D.S的身體正處於極危險的狀態之下，而尤歌玉原本光亮的表面亦同時變成了暗淡的灰黑色，表示尤歌本身亦發生了問題。

妮爾推斷這是和D.S曾將自己靈魂的一部份分給尤歌有關，而D.S雖可強忍着痛苦繼續上路，但就暫時不能參戰（總之就是不能放在四名正選戰鬥人員中），這時卡拉發現D.S背後纏着一條斬妖絲，原來是馬卡班爾在與各人失散之前放出鋼絲用來確定D.S的所在位置，雖然他口裏說着遲早會報仇，但他還是加入了隊伍，希望可填補部份因D.S不在而帶來的戰力下降。



黑斑洞全圖

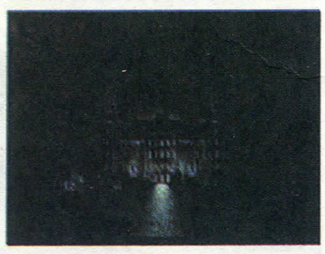
當各人開始起程後，才發覺地面上的斑紋原來是生物的細胞，從馬卡班爾口中得知他在迷宮深處見過有更多這種細胞的地方後，D.S便叫他帶領各人前往那處，因為他感到那地方和他心肺的激痛是有關的。

當來到A點時，各人先遇上了羅斯，跟着當到達B點時，則發現了一座有着漆黑外表的大屋，看起來就像是作為這洞穴及背後通道之間的關卡。









黑之館
吐出死亡之大釜
Cauldron



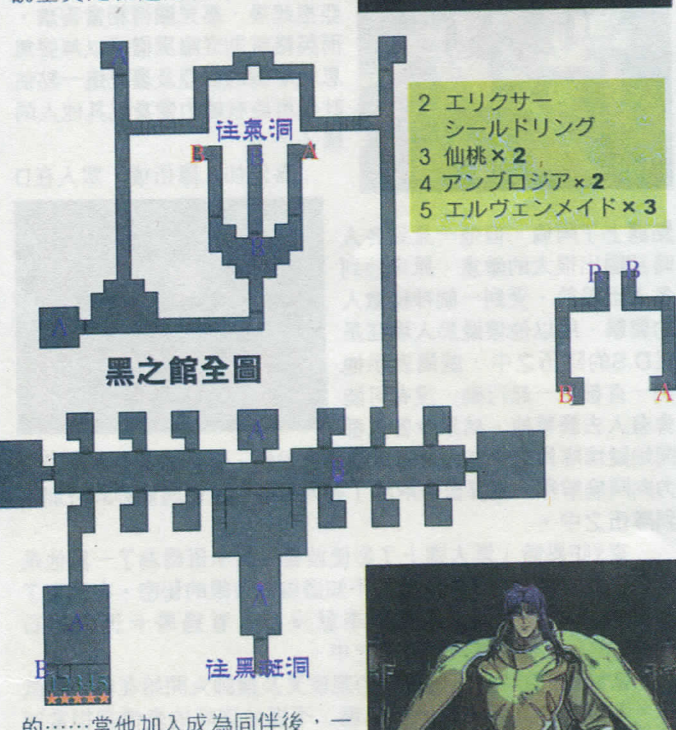
剛進入這大屋時，大家還以為地面上的是絨毯，細看之下才發覺那實際上是和洞穴內同類的黑色肉塊，每當踏上這種肉塊時，一種作嘔的感覺便會從腳下傳來。當到達A點時，大家先遇上了班索尼，原來他曾放出體內的蟲到大屋內探索，但卻有不少蟲被地面上的細胞所吞噬了，當他亦加入了之後，大家可先利用D點的尤歌玉來回復一下，跟着便向B、C點的所在位置前進，當





經過C點時，D.S們發現那裏有一群很活躍的癌細胞，雖然它們仍未對移動構成障礙，卻明顯地是以高速增值中的。

來到B點一連5個寶箱前面時，大家遇上了身穿白鎧甲的阿信，他入神地望着手上的一柄「脇差（武士用的短刀）」，更在不知不覺間浮現出一副憤怒的樣子。直到D.S叫他的時候，他才慌忙地將那脇差收進劍鞘，而在他的腰間則同時拿着由他哥哥至奥送給他的黑夜叉，雖然他和至奥亦是在彩虹中失散了，但他卻說至奥是在逃避他才不敢現身



的……當他加入成為同伴後，一行人回到C點時，那裏的癌細胞群已成長至覆蓋附近的地面，在察覺有獵物接近後，更露出實體向隊伍襲擊，當打倒這BOSS「癌細胞」之後會取得一條「黑之館之鍵1」，跟着當向大屋右邊前進時，在E點會遇上唯一認為這嘔心的大屋是美感的同伴「達爾」，他因為之前被D.S在手指上施了呪，所以亦乖乖地成為同伴了。

在F點中，D.S遇上了魔戰將軍中數一數二的強者英格威，在與他交換了一輪情報後，眾人得知他的狀況和其他人很相似，都是在進入彩虹時失散，而在這大屋附近回復意識。這時阿信問英格威至奥是否魔戰將軍的一員，英格威被他這樣一問，亦發覺至奥在冰獄塔的時候亦沒有想起自己魔戰將軍的身份，而阿信則說他可能是有一些不想記起的回憶……在英格威加入的同時，眾人得到了他與這裏的守衛戰鬥後所得到的「黑之館之鍵2」，只要再加上在G點房間裏打敗敵人時所得的「黑之館之鍵3」後，便可開啟H和I點的寶箱，當兩個寶箱都打開了之後，J點的門便會打開，在盡頭的房間裏（K點），一頭腹部有着黑色肉團的惡魔開始現身，正當各人在迫不得已的情況下（因為太嘔心）打算戰鬥時，撒古突然從後出現，由於他向惡魔所作的突擊及他激勵的說話，隊伍總算能在士氣較佳的情況下迎戰BOSS（コルドロン），戰鬥中撒古會先以NPC的身份助各人一臂之力，直到戰鬥結束後才正式加入隊伍，而在打倒這BOSS時，會同時得到（ハーフプロテクト）、（ブーステッドメタル）及（フルカバード）這三件防具。



由於魔神被打敗，黑之館內的肉塊開始壞滅，令整間大屋開始崩塌，而各人亦得以從大釜後的秘道繼續前進。

氣洞
在「螺」之道盛開之花
Blosson on Spiral Way



離開黑之館後所到的，是一條較為狹窄，岩質亦有所不同的通道，由於封閉入口的大屋已崩塌，這裏的空氣已顯得較為流通。雖然D.S的心臟仍感到相當的痛楚，但肺部就已經復原，此他估計黑之館內的怪物就是掌管他肺部的呪詛的，而他亦可以再度投入戰線了。這時妮爾和卡拉談起四天王的最後一人，倒是她的記憶仍未完全蘇醒，而卡拉就因為阻着妮爾思考而被她狠狠電了一頓……

就在通道入口的附近（A點），眾人遇上了再一次迷失方向的布蘭特，D.S讚他開始有點進步時，經常與他吵架的撒古卻取笑說這是進化（因為撒古認為布蘭特巨大得不像人類……），結果又再大鬧一場，不過英格威知道這兩人一向都是這樣，所以亦懶得去理。

以B點的尤歌玉回復過後，當前進到C點時，眾人來到了一個分叉路口，先往大路那邊前進的D.S們，結果在D點遇上了一個像花一樣的結界，由於刀劍沒辦法斬斷那些花瓣，D.S本想用呪文來將它毀掉的，但這時西古斯突然從異次元中出現加以阻止，原來那是一條連接比亞空間更高層次的高次空間的通道，而那大花就相信是用來幫助突破高次空間障壁的加速器官，至於西古斯就仍在不斷逃避那次元獵犬的追擊，不過他亦自己就快到達極限的了，臨走前他拜托D.S找回可令他的能力增幅的裝置，然後便再度展開他的逃亡遊戲。

在和西古斯分手後，D.S們往通道的另一邊走去，當差不多到達出口時，碰上了一個戴着牛頭骨面具，身穿魔袍的怪人，他自稱暗黑僧，而D.S的咀呪就是被他所施下的，不過他卻很快走掉，於是大伙兒便馬上前往追擊。

溶解雨之濕地 宿命之兄弟
Unavoidable Destiny



通過了洞穴後，眾人來到一個巨大的地底空間，這裏的地面由於吸收了水氣變得相當潮濕，加上不時有瘴氣湧出，因此木橋便變成了唯一可用來通過這裏的路，在長長的木橋上，四處都建了一些類似避雨亭的地方，但若說這沼澤地是個庭園的話則可算是相當惡趣味的，由於這裏經常下着一些帶有酸性的雨，因此大家都加快了腳步前進。當來到A點的時候，眾人遇上了經歷與其他人相似的威爾，然而他似乎並沒有看見暗黑僧經過這裏，在他加入隊伍後，眾人繼續來到B點時，遇上了目光呆滯的約書亞，他似乎在遇上D.S前的一刻是處於催眠狀態的，他對於自己身為魔法劍士卻被魔法所封亦覺得很慚愧，而各人亦很明顯地看出他是很在意不在D.S隊伍內的嘉兒的。



當約書亞加入後繼續前進，來到C點時就發現倒在橋上的嘉兒，她同樣沒有明顯的外傷，相信也是被施了催眠術的。被約書亞抱起後，嘉兒顯得相當害羞，而英格威則從暗黑僧可以無聲無息地擊倒約書亞及嘉兒這一點估計他可能有能力變身成其他人的樣子……

嘉兒加入隊伍後，眾人在D點遇上了阿倫，但他一見到各人時卻顯出很大的敵意，原來他到各人出現前，受到一個神秘敵人的襲擊，所以他懷疑那人現在是在D.S的隊伍之中，威爾表示他們一直都是一起行動，沒有可能會有人去襲擊他，結果令各人都開始疑懷隊員之中有人是暗黑僧所假扮的，幸好約書亞和嘉兒全力向阿倫解釋，總算暫時解除了各人的疑心，而阿倫亦同時加入到隊伍之中。



來到E點時，眾人遇上了影使波魯，馬卡班爾為了一試他是否真正的波魯，於是便問他知不知道自己右眼的秘密，在證實了他是真正的波魯後（其實根本就沒有人看過馬卡班爾的右眼……），波魯便加入到隊伍之中。

當到達F點時，阿信腰間的黑夜叉及藥師丸開始在劍鞘內微震，而至奧亦同時在酸雨下出現，不過他這時的表情卻相當凶惡，和初次遇上他的時候有很大分別，而且各人更在他和阿信兩人身上感覺到很強的殺意，而至奧則向各人說出他和阿倫之間的恩怨……

原來至奧和阿倫原本都是生於一個以「影流」為主的王國中的，影流和一般魔法劍士的最大分別，是這本來就是一種暗殺劍，為了不留痕跡，因此









修練這種劍術的人是禁止使用呪文的，而為了保持影流的強大，武士應守的禮節對他們是毫無約束力的。在這種環境下長大的至奧和阿信本來並不會有甚麼問題發生的，作為兄長的至奧不論在劍術及性格上都似乎比阿信優勝，而阿信亦對這位大哥相當尊敬。至奧在父親的介紹下，認識了一位美麗的女孩真理惠，但正當兩人培育出感情時，至奧的父親卻突然表示會將影流的繼承者地位傳給阿信，要真理惠和阿信結婚，更將至奧逐出家門，阿信雖然不同意這決定，但他的父親就表示若想救回至奧便要先成為繼承者，而阿信在迫不得意的情況下同意後，才發現這是父親有心安排，在婚禮舉行後，他的父親以阿信技術未精為理由拒絕引退，而阿信則為了能早日正式繼位而拼命練劍，然而他開始對真理惠日久生情，而為了令自己成為可配得上真理惠的男性，阿信的天份開始顯露出來……

在婚禮舉行了近一年後的一個晚上，一心前來報服的至奧手執魔劍「食魂」來到影流的大屋，他的父親在驚嘆至奧原來對劍術亦有如此天份之餘，卻沒有力量和他同歸於盡，而在至奧前往阿倫的房間時，錯手殺死了真理惠，於是便成為了這兩兄弟之間難以修補的缺口。

就在兩人打算決一生死時，D.S雖然知道自己的身體是何等虛弱，但亦決定前往阻止他們(止めねえと……)，在擋住了他們三個回合的攻擊後(只可使用回復及防禦等指令、不可攻擊)，兩人終於停止了戰鬥，D.S令兩人明白到人生不可被記憶束縛着，加上兩人都了解到對方是真心愛着真理惠，終於令這兩兄弟和好如初，而至奧亦加入成為同伴了。



在經過G點時，眾人突然被一個看不見的敵人襲擊，跟着約魯古便出現在大家的眼前，結果當然是受到各人的懷疑，不過波魯卻指出真正的犯人是威爾，原來英格威之前暗地裏拜托波魯在影子裏設下結界監視各人的行動，結果發現這威爾是暗黑僧所假扮的，但卻再次被他逃掉，而約魯古則在這時加入成為同伴。

在差不多離開這沼澤地的時候，眾人在出口附近(H點)發現了倒在地上的威爾，這次遇上的不再是冒牌貨了……

杜亞迪拉姆隧道
式神出現
Magic Card

經過沼澤地區後，眾人來到了一條牆壁充滿着礦物質的隧道，由於在通道中不時發現一些沾了水的紙人，所以妮爾推斷阿詩應該是在這附近的。果然亦不出所料，在A點裏他們終於找到了她，原來她一直在用式神找尋各人的行蹤，卻意想不到地找到了阿倫的炎之鞭，另外她亦找回了自己所用的棍，所以當她加入隊伍時，是有着足夠實力的。

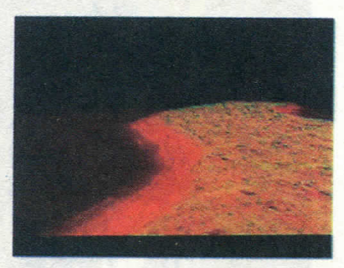
往蘭基漢斯島

A

杜亞迪拉姆隧道全圖

往溶解雨之濕地

蘭基漢斯島
潛伏於紅蓮的黑魔
Volcanic Beast



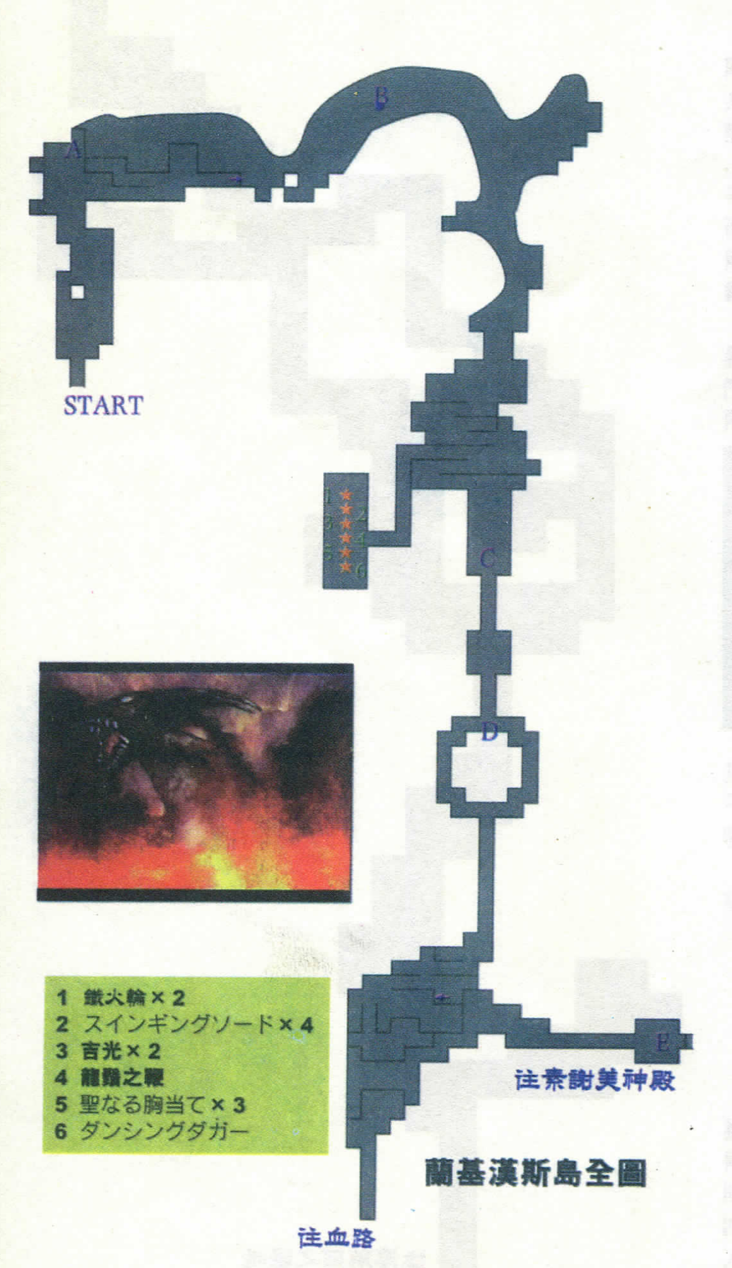
眾人再次來到了一個巨大的地底洞穴中，而這裏則是充滿着從地面升起的熱力及硫黃那種衝鼻的氣味的，而頭頂上的岩石更被地上噴出的溶岩染成紅色。當利用了A點的尤歌玉回復後，便可往B點的地底湖區域前進。這裏的湖水全是血紅色，看起來相當恐怖，而當隊伍來到C點時，則遇上了表情看來相當不安的修娜，原來她聽到在火山島山頂的龍的聲音，但卻發現那是和以往的龍所不同的，當她亦加入到隊伍後，眾人登上了D點的山頂，遇上了從火山口中昇起的BOSS邪龍(キャンサードラゴン)，當打倒了牠後，可得到「雷神劍」、「方天戟」及「ゴージャスステイク」這三件武器，而D.S心臟的咀咒亦同時解除，不過尤歌玉就仍然暗淡無光，可見她所受的咀咒仍未解除。



這時眾人發覺留在火山口的巨龍頭蓋骨之中，有一件可裝上手腕的奇怪裝備，卡拉在妮爾威迫下只有伸手去取，結果取得了一件「次元刀增幅器(次元刀ブースター)」。



這區域共有兩個出口，雖然直接前往「血路」可加快完成，但若想更完美地完成遊戲，便要先從E點的出口前往「素謝美之神殿(スーゼミの神殿)」。



蘭基漢斯島全圖

素謝美之神殿
暴虐之鬼神
Tyrannical Demon

通往火山內部的通道，是通往一個自古埋起來的地下神殿的，那足以匹敵火山口的熱氣，顯示出這裏是有溶岩流經的，但不知是因為汗水還是神殿內妖氣的關係，各人都覺得自己是在流着冷汗的。

在入口附近的A點裏，各人遇上了人妖伊達，雖然他亦勸告D.S們不要再深入這神殿，但因為D.S覺得他必須得到這裏的邪神的魔力以對抗和他敵對的神，所以當他加入到隊伍後，大家還是繼續往迷宮內前進，這迷宮的最大優點是有着為數極多的寶箱，而且裏面所裝的更都是LV8甚至LV9的裝備，所以即使要繞一點路也是值得的。

在迷宮的盡頭，D.S們遇上了這裏的BOSS素謝美，當打倒他之後，D.S總算將三匹超上位鬼神的魔力封印在自己體內，但就需要一點時間才能好好地運用他們……

當再次回到蘭基漢斯島後，這次可走進「血路」的通道，原





來D.S在消滅黑龍後，他的知能、洞察力以及直覺的思考能力都急劇上昇，可說是令他回復了本來的能力，這令他開始推測到關於這個世界的謎團，而他更利用自己強大的魔力將溶岩一分為二，令各人可以繼續前進。

血路
追擊者、殲滅
Dangerous Pursuit

各人從火山口中所進入的，是一個外壁浮現出葉脈形狀的通道，當英格威奇怪為何這裏會沒有溶岩時，D.S卻能解釋這和氣管與食道之間的關係很相似，而他更推測這條路可通往他心臟咀咒的來源。除此之外，他亦醒覺到那黑龍是令他忽略本來的龍的存在而設下的冒牌貨，不過為了盡快救出尤歌，他亦不在此時向各人一一説明。

當來到A點的時候，異空間突然出現，原來西古斯已經再沒有能力擺脱那次元獵犬的追擊，正當他想用最後的力量將各人送離這裏時，卻發現自己一直在找尋的次元刀增幅器在卡拉腰間，取得這增幅器後，西古斯顯得信心大增，當和D.S們合力打敗了這BOSS（フェータルチェイサー），他便以這增幅器將次元獵犬永遠封殺在異次元，而西古斯亦終於正式加入隊伍了。

下期續……

遊戲誌 GAME PLAYERS MAGAZINE

新GAME時間表

PLAY STATION

3月發售遊戲

14日	ウルティマアンダーワールド	ULTRA MANDA WORLD	EA VICTOR	5800日圓	RPG
	Odo Odo Oddity	Odo Odo Oddity	I.D.C.MEDIASTUDIO	5800日圓	ACT
	スーパーパンコレクション	射波波	CAPCOM	5800日圓	ACT
	フィッシング甲子園II	FISHING甲子園II	KING RECORDS	6800日圓	SPT
	RESCUE 24Hour	拯救24小時	CSC MEDIART	5800日圓	SPT
	ブシドーブレード	武士道之刃	SQUARE	5800日圓	FIG
	魔法少女プリティサミー PART.2 In The Julyhelm	魔法少女PRETTY SAMMY PART.2 In The Julyhelm	PIONEER LDC	6800日圓	AVG
	パチスロ完全攻略 ユニバーサル公式ガイドVOL.1	彈珠機完全攻略 VOL.1	日本SISCOM	6800日圓	ETC
	BIG CHALLENGE GOLF	大挑戰哥爾夫球	VAP	6800日圓	SPT
	リフレイン ラブ~あなたに逢いたい	REFRAIN LOVE	RIVERHILL SOFT	價格未定	SLG
20日	ロックマン バトル&チェイス	ROCKMAN BATTLE&CHASE	CAPCOM	價格未定	ACT
	DEEP SEA ADVENTURE~海底宮パンタラッサの謎~	DEEP SEA ADVENTURE	TAKARA	6800日圓	AVG
	三国志リターンズ	三國志RETURNS	光榮	6800日圓	SLG
	がんばれゴエモン	加油 五衛門	KONAMI	2800日圓	ACT
	悪魔城ドラキュラX~月下の夜想曲~	惡魔城X~月下的夜想曲	KONAMI	5800日圓	ACT
	極上パロディウスだ デラックスパック	極上沙鍋曼蛇	KONAMI	2800日圓	STG
	サムライスピリッシ	侍魂 斬紅郎無雙劍	SNK	2800日圓	FIG
	QUEENSROAD	QUEENS ROAD	ANGEL	6800日圓	SLG
	モータートゥーン グランプリ	卡通賽車(THE BEST)	SCE	2800日圓	RAC
	エリア51	AREA 51	SOFTBANK	5800日圓	STG
	エリア51スペシャルパック	AREA 51(特別版)	SOFTBANK	7800日圓	STG
	パズルボブル 2	泡泡龍 2	TATO	2800日圓	PUZ
	DX人生ゲーム	DX 人生遊戲(THE BEST)	TAKARA	2800日圓	ETC
	SDガンダム G CENTURY	SD GUNDAM G CENTURY	BANPRESTO	6800日圓	SLG
21日	PGA TOUR 97	PGA TOUR 97	EA VICTOR	5800日圓	SPT
	ファイナルファンタジーIV	FINAL FANTASY IV	SQUARE	4800日圓	RPG
	スーパーロボットシューティング	超級機械人射擊	BANPRESTO	6800日圓	STG
	スーパーロボットシューティング	超級機械人射擊(附送公仔)	BANPRESTO	9800日圓	STG
27日	ときめきメモリアルSelection藤崎詩織	心跳回憶SELECTION藤崎詩織	KONAMI	2800日圓	ETC
	3D競走馬育成シミュレーションBREED STUD	3D賽馬育成BREEDING STUD	KONAMI	5800日圓	SLG
28日	ザ コンビニ~あの町を独占せよ	便利店大戰略	HUMAN	5800日圓	SLG
	シムタウン	SIM TOWN	IMAGINEER	5800日圓	SLG
	A.IV.REVOLUTION	A.IV.REVOLUTION	ARTING	2800日圓	SLG
	アンドレッティレーシング	印第安納賽車	EA VICTOR	5800日圓	RAC
	クロス・ロマンス	CROSS ROMANCE	日本物產	6800日圓	TAB
	DOKIDOKI	DOKIDOKI	XING ENTERTAINMENT	5800日圓	ETC
	DOKIDOKI	DOKIDOKI(初回限定版)	XING ENTERTAINMENT	6800日圓	ETC
	ザ・キッグ・オブ・ファイターズ'95	拳王95(THE BEST)	SNK	2800日圓	FIG
	首都高バトル	首都高BATTLE (THE BEST)	元氣	價格未定	RAC
	提督の決断III	提督之決斷III	光榮	9800日圓	SLG
	信長の野望 覇王伝	信長之野望 霸王伝	光榮	2800日圓	SLG
	BOYS BE …	BOYS BE ...	講談社	5800日圓	SLG
	浪速の商人	浪速之商人	SME	5800日圓	ETC
	MYST	MYST	SUNSOFT	價格未定	AVG
	覚悟のススメ(仮称)	覺悟之進(暫名)	TOMY	價格未定	AVG
	ゼビウス3D/G+	西比奧斯3D/G+	NAMCO	5800日圓	STG
	鉄拳	鐵拳	NAMCO	公開價格	FIG
	セイバーマリオネットJ-BATTLE SABERS-	BATTLE SABERS	BANDAI VISIAL	6800日圓	SLG
	セイバーマリオネットJ-BATTLE SABERS-(限定版)	BATTLE SABERS(限定版)	BANDAI VISIAL	7800日圓	SLG
	甲子園 V(仮称)	甲子園 V	魔法	價格未定	SPT
中旬	聖痕のジョカ	聖痕的祖卡	TAKARA	5800日圓	RPG
3月	超人学園ゴウカイザー	超人學園鋼帝王	URBAN PLANT	5800日圓	SLG
	ザ マスターズファイター	THE MASTER FIGHTER	CINEMA SUPPLY	5800日圓	FIG
	新スーパーロボット大戦スペシャルディスク	新超級機械人大戰SPECIAL DISK	BANPRESTO	2800日圓	SRPG

4月發售遊戲

11日	新テーマパーク	新THEME PARK	EA VICTOR	5800日圓	SLG
	StreetGames`97	StreetGames'97	SCE	5800日圓	SPT
	アクチャーゴルフ	真實哥爾夫球	NAXAT	5800日圓	SPT
	ザ・グレイトバトルVI	THE GREAT BATTLE IV	BANPRESTO	5800日圓	ACT
	爆れつハンターそれぞれの思い…のわぁんちゃって	爆烈HUNTER	ASSCII	5800日圓	AVG
	スタンバイSay You!	STAND BY Say You!	HUMAN	5800日圓	ETC
	ディスラプター	DISRUPTOR	INTERPLAY	5800日圓	STG
	ANGELIQUE SPECIAL 2	ANGELIQUE SPECIAL 2	光榮	7800日圓	SLG
	ANGELIQUE SPECIAL 2	ANGELIQUE SPECIAL 2(特別版)	光榮	9800日圓	SLG
	ゲーム日本史~革命児 織田信長~	GAME日本史~革命兒 織田信長	光榮	6800日圓	ETC
	ダークハンター	DARK HUNTER -上-異次元學園-	光榮	6800日圓	ETC
	雷電 DX	雷電DX	SAVE開發	價格未定	STG
	戦闘国家-改-IMPROVED	戰鬥國家-改-IMPROVED	SCE	價格未定	SLG
	アランドラ	ALANDRA	SCE	價格未定	RPG
	POWER STAKES	POWER STAKES	SQUARE	5800日圓	ETC
18日	ダカール`97	達喀爾'97	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	RAC
	大冒険Deluxe~遥かなる海~	大冒險Deluxe	SOFT OFFICE	5800日圓	SLG
	FEDA2~ホワーイ=サージ ザ・プラトゥン~	FEDA2	YANOMAN GAMES	5800日圓	SLG
	ベルデセルバ戦記~翼の勲章	翼之勳章	SCE	5800日圓	SLG
	クォヴァディス~イベルカーツ戦役	印巴魯戰役	GRAMS	5800日圓	SLG
25日	IWATOBI PENGUIN ROCKY X HOPPER	IWATOBI PENGUIN ROCKY X HOPPER	INNBORORE	4800日圓	ETC
	ファンタステップ	FANTASTEP	JALECO	5800日圓	AVG
	ランニング・ハイ	RUNNING HIGH	REX ENTERTAINMENT	5800日圓	SPT
	ガメラ 2000	加米拉2000	大映	價格未定	STG
	FIGHTERS`IMPACT	FIGHTERS'IMPACT	TAITO	5800日圓	FIG
	ネオリュード	NEORUDE	TECNO SOFT	6800日圓	RPG
	水木しげるの妖怪戦鬼	水木戊之妖怪戰鬼	KSS	5800日圓	ETC
	首都高バトル R	首都高BATTLE R	元氣	價格未定	RAC
	ボイスアイドルコレクション~プールバーストーリー~	聲優COLLECTION~PROVER STORY~	DATAEAST	6800日圓	ETC
	PAL～神犬伝説	PAL-神犬傳說-	東北新社	6800日圓	RPG
	TOBAL 2	TOBAL 2	SQUARE	價格未定	FIG
	秘・宝・王~もうお前とは口きかん!~	秘寶王	VARIA	5800日圓	AVG
上旬	リターンファイヤー	RETURN FIRE	SOFTBANK	3800日圓	ACT
	GUNDAM 0079 THE WAR FOR EARTH	GUNDAM 0079 THE WAR FOR EARTH	BANDAI	7800日圓	SLG
	オリンピア・山佐・バーチャパチスロII	奧林匹克・山佐・VIRTUAL彈珠機2	MAP JAPAN	5800日圓	ETC
下旬	Parlor!PROパチンコ実機シミュレーションゲーム	波子機實機SIMULATION GAME	日本TELENET	5200日圓	SLG
	ザ クロウ	THE CROW	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ACT
4月	HASHIRIYA 狼たちの伝説	HASHIRIYA狼群的傳說	日本物產	6800日圓	SPT
	同級生2 EXTRA BOX	同級生2 EXTRA BOX	BANPRESTO	13800日圓	AVG
	同級生2	同級生2	BANPRESTO	6800日圓	AVG
	ケイン・ザ・バンパイア最後の選択	GAIN THE VAMPIRE最後之選擇	BMG JAPAN	價格未定	RPG
	ファイロ&クロード(仮称)	菲亞羅與古羅頓	BMG VICTOR	4800日圓	ACT
	Max Racer	MAX RACER	BD	5800日圓	RAC
	エルフィンパラダイス	ELFIN PARADISE	ASK講談社	6800日圓	SLG
	ファイナルドゥーム	FINAL DOOM	SOFTBANK	5800日圓	STG
	MKトリロジー	龍爭虎鬥三部曲	SOFTBANK	3800日圓	ETC
	ロボトロンX	ROBOTRON X	SOFTBANK	3800日圓	STG
	プレイスタジアム2 2	PLAY STADIUM 2	BANPRESTO	5800日圓	SPT
	RAMA(仮称)	RAMA(暫名)	SOFTBANK	價格未定	AVG

5月發售遊戲

2日	RIOT STARS	RIOT STARS	HECTO	6800日圓	SLG
	ジ アンソルブド	THE UNSOLVE	VIRGEN INTERACTIVE	7800日圓	ADV
	フォーミュラサーカス	FORMULA CIRCUS	日本物產	5800日圓	RAC
	あすか120%エクセレント	ASUKA 120% EXCELLENCE	FAIMLY SOFT	5800日圓	FIG
23日	マリーのアトリエ~ザールブルグの錬金術士~	瑪莉亞工作室	GUST	5800日圓	SLG

	がんばれ森川君２号	加油森川君2號	SCE	4800日圓	ETC
	RUNABOUT	RUNABOUT	YANOMAN GAMES	5800日圓	ACT
	ナノデック　ウォリアー	NANOING WORRIER	VIRGEN INTERACTIVE	6500日圓	STG
	ネクストキング恋の千年王国	NEXT KING戀之千年王國	BANDAI	6800日圓	SLG
30日	信長秘録～下天の夢～	信長秘錄~下天之夢~	ATHENA	5800日圓	SLG
31日	グリッツ~ザ ピラミッドアドベンチャー	金字塔冒險	三洋電機株式會社	5800日圓	AVG
下旬	初恋ばれんたいん	初戀情人節	FAMILY SOFT	5800日圓	AVG
	真説サムライスピリッツ~武士道烈伝	真說侍魂~武士道烈傳	SNK	6800日圓	RPG
	ファイナルファンタジータクティクス	FINAL FANTASY TACTICS	SQUARE	價格未定	SPRG
	ゼロヨンチャンプDOOZY-J	ZERO 4 CHAMP PLUS	MEDIA LINK	價格未定	RAC
5月	ボイスファンタジア	VOICE FANTASIA	ASK講談社	6800日圓	AVG
	スパイダー	蜘蛛	BMG JAPAN	價格未定	ACT
	あかずの間	不空房	VISIT	5800日圓	AVG
	ザ・心理ゲーム2	THE心理遊戲 2	VISIT	價格未定	ETC
	ワールドマツゴルフ	THE MATCH GOLF	ZOOM X	5800日圓	SPT
	地獄先生ぬ～べ～(仮称)	地獄先生	BANDAI	5800日圓	SLG
	メタルドレッド	METAL TREAD	BANDAI VISIAL	5800日圓	STG
	バブジー	BABUZI	COCONUTS JAPAN	6800日圓	PUZ
	DEKA 4~TOUGH THE TRUCK	DEKA 4~TOUGH THE TRUCK	HUMAN	5800日圓	RAC
	オープンアイス(仮称)	OPEN EYES	SOFTBANK	3800日圓	SPT
	BLAM!マシーンヘッド	BLAM!	VIRGEN INTERACTIVE	5800日圓	STG
	INDY 500	INDY 500	TOMY	5800日圓	RAC
	聖刻1092 操兵伝	聖刻1092 操兵傳	YUTAKA	5800日圓	RPG
	聖刻1092 操兵伝 限定版(鋼鉄製仮面付き)	聖刻1092 操兵傳 限定版	YUTAKA	9800日圓	RPG

6月發售遊戲

6日	MAD STALKER-FULL METAL FORCE	MAD STALKER-FULL METAL FORCE	FAMILY SOFT	5800日圓	STG
	QUANTUM GATE～悪夢の序章	QUANTUMGATE~惡夢的序章	GAGA COMM.	5800日圓	AVG
	スーパーブラックバスX	SUPER BLACK BASS X	STAR FISH	5800日圓	SPT
27日	ZERO DIVIDE 2	零式裝甲 2	ZOOM	5800日圓	FIG
上旬	大海信長伝GE・TEN II	大海信長傳GE・TEN II	I'MAX	6800日圓	SLG
中旬	トラ! トラ! トラ!	虎!虎!虎!	NEKUSA INTERLACTO	價格未定	SLG
下旬	10101(仮称)	10101(暫名)	SUNTECH JAPAN	5800日圓	ACT
	ProofClub	ProofClub	YUTADA	5800日圓	SPT
6月	バーガーバーガー	BURGER BURGER	GAPS	5800日圓	SLG
	バーチャル飛龍の拳	VR飛龍之拳	CULTURE BRAIN	5800日圓	FIG
	狙われた街(仮称)	被狙擊之街(暫名)	KSJ	價格未定	SLG
	西暦1999~ファラオの復活~	公元1999年~法老拉之復活~	BMG VICTOR	5800日圓	RPG
	MOBL SUIT GUNDAM PERECT ONE YEAR WAR	MOBL SUIT GUNDAM PERECT ONE YEAR WAR	BANDAI	6800日圓	SLG
	G·O·D~目覚めよと呼ぶ声が聴こえ~	G·O·D~聽到醒覺與呼喚聲~	IMAGINEER	價格未定	RPG
	BASE BALL NAVIGATER	BASE BALL NAVIGATER	ANGEL	5800日圓	SPT
	超光速GRAND DOLL	超光速GRAND DOLL	BANDAI VISUAL	5800日圓	ACT
	超光速GRAND DOLL	超光速GRAND DOLL(初回限定版)	BANDAI VISUAL	7800日圓	ACT
	BODY HAZARD	BODY HAZARD	HUMAN	5800日圓	ACT
	フオーメーションサッカー97	FORMATION足球97	HUMAN	5800日圓	SPT
	新戦記ヴァンゲイル	新戰記VANGATE	YUMEDIA	價格未定	FIG
	重装機兵ヴァルケン2	重裝機兵2	MASIYA	價格未定	STG
	アライド　ジェネラル	ALLIED GENERAL	XING ENTERTAINMENT	5800日圓	SLG

7月以後發售遊戲

7月	るろうに剣心 明治剣客浪漫譚~十勇士陰謀~	浪客劍心 明治劍客浪漫譚~十勇士陰謀~	SCE	價格未定	RPG
	サガ　フロンテイア	SAGA FRONTIER	SQUARE	價格未定	RPG
	マスター　オブ　モンスターズ	怪獸之王	東芝EMI	價格未定	SLG
	CAT THE RIPPER	CAT THE RIPPER	TONKINHOUSE	5800日圓	ETC
	FIGHTING ILLUSION-K-1 REVENCE	FIGHTING ILLUSION-K-1 REVENCE	XING ENTERTAINMENT	價格未定	FIG
8月	らぷんつぇる(仮称)	RAPUNZEL(暫名)	日本M.M.I.TECHNOLOGY	價格未定	PUZ
	名探偵スチールウッド(仮称)	名偵探STEEL WOOD(暫名)	IDEA FACTORY	5800日圓	AVG
10月	スペクトラル　タウーII	SPECTRUM TOWER	IDEA FACTORY	5800日圓	RPG
	KING OF GAMES(仮称)	KING OF GAMES	CLEF	價格未定	ETC
12月	ハイパーオリンピックンナガノ	超級長野奥運會	KONAMI	價格未定	SPT

新GAME時間表

97年發售預定遊戲

春	火竜娘	火龍娘	GUST	價格未定	AVG
	ASH TO ASH(仮称)	ASH TO ASH(暫名)	EASILY STUFF	價格未定	FIG
	日本プロゴルフ協会監修ダブルイーグル	日本職業高爾夫球協會監修DOUBLE EGALE	SUNSOFT	6800日圓	SPT
	バーチャルバスフィッシング(仮称)	VR鱸魚垂釣(暫名)	EASILY STUFF	價格未定	SPT
	ゲーム日本史~天下人秀吉と家康~	GAME日本史~天下人秀吉與家康	光榮	6800日圓	ETC
	サムライスピリッツ剣客指南パック	侍魂劍客指南PACK	SNK	5800日圓	FIG
	X-COM未知なる侵略者	X-COM不明侵略者	MEDIAQUEST	5800日圓	SLG
	タイムクライシス	TIME CRISIS	NAMCO	價格未定	ETC
	ブリガンダイン一幻想大陸戦記一(仮称)	幻想大陸戰記(暫名)	EASILY STUFF	價格未定	RPG
	ボディバイオニクス-驚異の小宇宙 人体-(仮称)	無限生機(暫名)	MEDIAQUEST	5800日圓	ACT
	モンスターファーム	怪物農莊	TECMO	價格未定	SLG
	バウンティソード・ファースト	BOUTY SWORD FIRST	PIONEER LDC	價格未定	RPG
	ザ・キング・オブ・ファイターズ 96	拳皇96	SNK	價格未定	FIG
	メダルスラッグ	METAL SLUG	SNK	價格未定	ACT
	棋太平	棋太平	SPS	價格未定	TAB
	ダークハンター	DARK HUNTER -下-妖魔之森-	光榮	6800日圓	ETC
	シュレディンガーの猫	祖尼迪卡之貓	TAKARA	5800日圓	ETC
	エーベルージュ	EBEROUGE戀愛物語	TAKARA	價格未定	SLG
	メタルエンジェル3	鋼鐵天使 3	PACK IN SOFT	5800日圓	SLG
	STRESSLESS LESSON 通称れすれす	STRESSLESS LESSON	MIXFIVE	4980日圓	PUZ
	トレジャーギア	TREASURE GEAR	未來SOFT	價格未定	RPG
夏	NFLクォーターバック	NFL美式足球'97	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SPT
	クラブ 97	MELT	MAP JAPAN	價格未定	STG
	MELT	銀河少女警察2	IMAGINEER	價格未定	SLG
	メルティランサー2	RECIPROHEAT 5000	XING ENTERTAINMENT	5800日圓	RAC
	FIGHTING NETWORK RINGS	FIGHTING NETWORK RINGS	NAXAT	5800日圓	FIG
	Guilty Gear	Guilty Gear	ARC SYSTEM WORKS	5800日圓	FIG
	Wizard`s Harmony 2	Wizard's Harmony 2	ARC SYSTEM WORKS	4900日圓	SLG
	蜃気楼回廊	海市蜃樓迴廊	PLAY STAGE	5800日圓	AVG
	英雄志願-GAL ACT HEROISM	英雄志願	MICROCABIN	6800日圓	RPG
	雲海の撃墜王ACE OF SEACLOUD	雲海之擊墮王	MICRONET	價格未定	STG
	夢・色いろ	夢・色彩繽紛	FEAZARD	5800日圓	SLG
	熱砂の惑星	熱砂之惑星	伊藤忠商事	價格未定	SLG
	GUNDAM THE BATTLE MASTER	GUNDAM THE BATTLE MASTER	BANDAI	6800日圓	SLG
	攻殻機動隊GHOST in the SHELL	攻殼機動隊GHOST in the SHELL	SCE	價格未定	ACT
	ドラゴンボールGT(仮称)	龍珠GT(暫名)	BANDAI	價格未定	ACT
	ARMORED CORE	ARMORED CORE	FROM SOFTWARE	5800日圓	SLG
	爆走兄弟レッツ&ゴー 熱え! ミニ四駆バトル(仮称)	爆走兄弟 迷你四驅戰(暫名)	JALECO	價格未定	RAC
	どきどきポヤッチオ	緊張的波捷奧	KING RECORD	5800日圓	ACT
	ときめきメモリアル ドラマシリーズvol.1虹色の青春	心跳回憶劇場系列VOL.1虹色的青春	KONAMI	價格未定	AVG
	卒業VACATION	卒業VANCATION	每日COMMUNICATION	價格未定	SLG
	個人教授	個人教授	每日COMMUNICATION	價格未定	SLG
	ホームドクター(仮称)	家庭醫生(暫名)	SUCCESS	價格未定	ETC
	はじめの一歩 CHANCE ONE'S ARMS	第一步 CHANCE ONE'S ARMS	講談社	5800日圓	SLG
	RIVEN The Sequel to MYST	RIVEN The Sequel to MYST	SUNSOFT	價格未定	AVG
	ジャングルパーク	JUNGLE PARK	BANDAI VISIAL	價格未定	ACT
	ジャーニーマンプロジェクトペガサスプライム	JOURNEYMAN PROJECT	BANDAI	價格未定	ADV
	ラングリッサー１　２	夢幻模擬戰 I.II	MASIYA	價格未定	SLG
	マーヴルスーパーヒーローズ	MARVEL SUPER HEROS	CAPCOM	價格未定	FIG
	ルシファード	LUCIFERD	D.E.N研究所	5800日圓	RPG
	グランド　セフト　オート	GRAND SEPT ODE	BMG VICTOR	價格未定	ETC
	ラグナキュール	RAGNACAL	SME	5800日圓	RPG
	ドラゴンハート	魔幻屠龍	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ACT
秋	修羅の門	修羅之門	講談社	5800日圓	AVG
	トランスポートタイクーン	TRANSPORT TYCOON	伊藤忠商事	5800日圓	SLG
	true real fantasy	true real fantasy	DREAM CUBE	價格未定	RPG
	SHADOW TOWER	影之塔	FROM SOFTWARE	5800日圓	RPG
	イバラード(仮称)	依巴拉度(暫名)	SYSTEM SAKOMU	價格未定	AVG
冬	バイオハザード2	BIO HAZARD 2	CAPCOM	價格未定	AVG
97年	栄光のセントアンドリュース	光榮之神聖及新聞	小學館PRODUCTION	價格未定	SPT
	マリオ武者野の超将棋塾	馬利奥武者野之超將棋塾	KING RECORDS	7800日圓	TAB
	ホタル	螢	PIONEER LCD	價格未定	ACT
	真髄・碁仙人	真髓・圍棋仙人	J・WING	8900日圓	TAB
	子育てクイズ　マイエンジェル	教子小測驗 MY ANGEL	NAMCO	價格未定	ETC
	リアルロボット戦線	真機械人戰線	BENPRESTO	6800日圓	SLG
	くるみミラクル	久留美奇蹟	BANPRESTO	5800日圓	SLG
	ツタンカーメンの遺言(仮称)	傳說藥面人的遺言(暫名)	WIZARD	價格未定	AVG
	Jリーグエキサイトステージ V1	J LEAGUE EXCITE STAGE V1	EPOCH社	價格未定	SOC
	リンダキューブアゲイン	LINDA CUBE AGAIN	SCE	價格未定	PUZ
	DEAR FRIENDS	DEAR FRIENDS	VISUAL ART	5800日圓	SLG

テイルズ オブ デスティニー	TALES OF DESTINY	NAMCO	價格未定	RPG
ひとつやふたつ…いつつや怪談	一・二…五個怪談	SYSTEMSAKOMU	5800日圓	AVG
メタルギアソリッド	METAL GEAR SOLID	KONAMI	價格未定	AVG
ガンバレット (仮称)	GUN BLADE (暫名)	NAMCO	價格未定	STG
ツインビーミラクル~不思議なベルの大陸~	兵蜂夢幻~不可思議的小鐘大陸	KONAMI	價格未定	RPG
エースコンバット2 (仮称)	ACE COMBAT 2 (暫名)	NAMCO	價格未定	STG
ボールブレイザー	BALL BLAZER	BPS	5800日圓	PUZ
HERC`S ADVENTURES	HERC'S ADVENTURES	BPS	5800日圓	RPG
ZAP!SNOWBOARD TRIX	ZAP!SNOWBOARD TRIX	PONY CANYON	5800日圓	SPT
プロ指南ウルトラ麻雀兵	職業指南超級麻雀兵	CULTURE BRAIN	價格未定	ETC
メイン・ローター (仮称)	MING ROTOR	F COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	STG
テストドライブ (仮称)	TEST DRIVE (暫名)	COCONUTS JAPAN	價格未定	RAC
激突 四駆バトル	激突!四驅大戰 (暫名)	COCONUTS JAPAN	價格未定	RAC
Blaze&blade~Eternal Quest~	Blaze&blade~Eternal Quest~	T&G SOFT	價格未定	RPG
宇宙機動 ANARK	宇宙戰動 VANARK	ASMIKE	價格未定	SLG

發售日未定遊戲

魔導都市エルビス	魔導都市艾比斯	BANPRESTO	價格未定	RPG
ウキウキ釣り天国 (仮称)	誘惑釣魚天國 (暫名)	TEICHIKU	價格未定	SLG
…ロウォーズ (仮称)	Q版大戰	KONAMI	5800日圓	SLG
ときめきメモリアル対戦とっかえだま	心跳回憶對戰切圖蛋	KONAMI	價格未定	PUZ
パチンコ倶楽部	彈珠機俱樂部	I.S.C.	價格未定	ETC
厄痛~呪いのゲーム	厄痛 詛咒遊戲	IDEA FACTORY	5800日圓	AVG
スーパーライブスタジアム	超級實況體育館	AQUES	5800日圓	SPT
MAGIC:THE GATHERING (仮称)	MAGIC:THE GATHERING (暫名)	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	未定
タイブレーク	TIE BREAK	BADE	價格未定	SPT
ハイパーツアー	HYPER TOUR	3D	價格未定	ACT
未踏峰へ挑戦 アルプス編	向未登之峰挑戰 阿爾卑斯山編	NET YOU	價格未定	SPT
アウトライブZERO (仮称)	OUTLIVE ZERO (暫名)	SUN SOFT	價格未定	ACT
アルナムの翼~焼塵の空の彼方へ~	亞娜姆之翼	RIGHT STUFF	5800日圓	RPG
ウォーゴッズ	WARGOOZE	SOFTBANK	價格未定	FIG
The Last Express	The Last Express	SOFTBANK	價格未定	AVG
マイホームドリーム	MY HOME DREAM	VICTOR SOFT	5800日圓	ETC
オーガリアン~亜人伝~ (仮称)	亞人傳 (暫名)	VISUAL ARTS	價格未定	RPG
クライムクラッカーズ2	CRIME CRACKERS2	SCE	價格未定	ARPG
NAP NAP	NAP NAP	GENTECH	價格未定	ETC
RAYMAN 2 (仮称)	RAYMAN2 (暫名)	UBI SOFT	價格未定	ACT
ザウバー	沙奧巴	SQUARE	價格未定	RPG
ディレクター (仮称)	DIRECTOR (暫名)	TONKIN HOUSE	價格未定	AVG
THE HIVE WARS	THE HIVE WARS	KSS	6800日圓	STG
LIPROS (仮称)	LIPROS (暫名)	VISUAL ARTIST OFFICE	價格未定	AVG
ワンダラーズショック1950アメリカンドリームズ	1950美國夢	SCE	價格未定	ETC
RPGツクール 3	RPG製作室3	ASCII	價格未定	ETC
バーチャル リモコン (ヘリボート!)	VIRTUAL REMOTE CONTROL	3D	價格未定	SLG
FLY (仮称)	FLY (暫名)	MDB	價格未定	AVG
BOUNTY ARMS	BOUNTY ARMS	DATAWEST	6800日圓	ACT
装甲騎兵ボトムズ	裝甲騎兵	TAKARA	5800日圓	ACT
ブレスオブファイアIII	龍之戰士III	CAPCOM	價格未定	RPG
ロックマンX4	洛克人X4	CAPCOM	價格未定	ACT
囲碁	圍棋	ASCII	6800日圓	TAB
VIPER (仮称)	VIPER (暫名)	GAGA COMM.	5800日圓	STG
ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル	HERMIE HOPPERHEAD雞蛋方塊	SCE	價格未定	PUZ
JUMP KID (仮称)	JUMP KID (暫名)	NEW	價格未定	ACT
モンスターコレクション (仮称)	MOSTER COLLECTION (暫名)	TOKINHOUSE	價格未定	SLG
PROJECT CHAOS	PROJECT CHAOS	CYBERTECT DESIGN	價格未定	未定
DOOPERS	DOOPERS	CYBERTECT DESIGN	價格未定	未定
FENSER	FENSER	CYBERTECT DESIGN	價格未定	未定
銃夢 (仮称)	銃夢 (暫名)	BANPRESTO	價格未定	ARPG
NOEL 2	NOEL 2 (暫名)	PIONEER LDC	價格未定	ETC
スワッグマン	SWAKMAN	VICTOR ENT.	價格未定	ACT
秘密結社Q	秘密結社Q	RIGHTSTUFF	價格未定	SLG
もってけたまご	把蛋拿走	NAXAT	價格未定	ACT
幻想水械伝II	幻想水滸傳II	KONAMI	價格未定	RPG
シェラザード伝説 ザ・プレリュード (仮称)	西拉薩傳説	CULTURE BRAIN	價格未定	RPG
X2	X2	CAPCOM	5800日圓	
ダービースタリオン	打啤大賽馬	ASCII	價格未定	SLG
飛龍の拳コレクション (仮称)	飛龍之拳COLLECTION (暫名)	CULTURE BRAIN	價格未定	FIG
スノークィーン	SNOW QUEEN	東北新社	4800日圓	ETC
NFL GAME DAY	NFL GAME DAY	SCE	價格未定	SPT
All Star Baseball	All Star Baseball	ACCLAIM JAPAN	價格未定	SPT
BATTLE SPORT	BATTLE SPORT	ACCLAIM JAPAN	價格未定	SPT

NHL Breakaway	NHL Breakaway	ACCLAIM JAPAN	價格未定	SPT
シミュレーションRPGシクール	模擬RPG	ASCII	價格未定	ETC
ドラゴンクエスト VII	勇者鬥惡龍 VII	SQUARE	價格未定	RPG
スーパーアドベンチャーロックマンEpisode 1	洛克人超級冒險 Episode 1	CAPCOM	價格未定	AVG
スーパーアドベンチャーロックマンEpisode 2	洛克人超級冒險 Episode 2	CAPCOM	價格未定	AVG
スーパーアドベンチャーロックマンEpisode 3	洛克人超級冒險 Episode 3	CAPCOM	價格未定	AVG
ときめきメモリアル ドラマシリーズVol.2	心跳回憶廣播劇系列 Vol.2	KONAMI	價格未定	ETC
ときめきメモリアル ドラマシリーズVol.3	心跳回憶廣播劇系列 Vol.3	KONAMI	價格未定	ETC
ゼビウス3D/Gデラックスエディション	3D鐵板陣 DELUXE EDITION	NAMCO	價格未定	ETC
ぱいるあっぷ・まーち	推積比賽	PROJECT YUNI	5800日圓	SLG
エアーコマンダー	AIR COMMANDER	BANPRESTO	價格未定	STG
ARENA (仮称)	ARENA (暫名)	SOFTBANK	價格未定	RPG
イワトビペンギン海賊キッドの財宝	小海盜的秘寶	F2	5800日圓	RPG
T-MEK	T-MEK	SOFTBANK	3800日圓	ACT
TILK	TILK	TGL	5800日圓	AVG
ヘクセン	HAKUSEN	SOFTBANK	價格未定	ACT
ベトラム	BETORAMU	SOFTBANK	價格未定	ACT
ナノテックウォリアー	蘭洛狄戰士	VIRGIN INTERACTIVE	5800日圓	RPG
ナスカーレーシング	NASCAR RACING	JEAL PIONEER	5800日圓	RAC
ファンタズム	FANTASIUM	OUT LEUAGER工房	9800日圓	RPG
TRASH IN HOLYFIELD	TRASH IN HOLYFIELD	DREAM CUBE	價格未定	RPG
フォトジェニック	PHOTO GENIC	SUN SOFT	價格未定	SLG
オメガブースト	OMEGA BOOST	SCE	價格未定	STG
NHL FACE OFF (仮称)	NHL FACE OFF (暫名)	SCEI	價格未定	SPT
THE CROW:CITY OF ANGLES (仮称)	THE CROW:天使之鎮 (暫名)	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	未定
レガシー・オブ・ケイン (仮称)	LEGACY OF KAIN (暫名)	BMG VICTOR	價格未定	RPG
ドキドキプリティリ-グ	心跳PRETTY LEAGUE	XING ENTERAINMENT	5800日圓	AVG
MLB Pennant Race	MLB Pennant Race	SCE / Inter	5800日圓	SPT
こみゅにてぃぽむ	COMMUNITY POMME	FILL IN CAFE	5800日圓	SLG
メックウォーリア2	MAKE WORRIER2	ACTIVISION JAPAN	價格未定	STG
みつめてナイト	三眼騎士	KONAMI	價格未定	ETC

SATURN

3月發售遊戲

14日	ワームズ	WORMS	I'MAX	5800日圓	SLG
	パネルティアストーリー~ケルンの大冒険~	懲罰故事~基倫之大冒險~	翔泳社	6200日圓	RPG
	ビクトリゴール'97	V GOAL '97	SEGA	5800日圓	SOC
	マンクスTT	MANXS TT	SEGA	5800日圓	RAC
	NIGHTRUTH VOICE SELECTIONラジオドラマ編	NIGHTRUTH VOICE SELECTION播音劇編	SONNET	2980日圓	ETC
	アドヴァンスV.G.	ADVANCED V.G.	TGL	9800日圓	FIG
	優駿~クラシックロード~	優駿~CLASSIC ROAD~	VICTOR SOFT	5800日圓	SPT
15日	実戦パチスロ必勝法 4	實戰彈珠機必勝法!4	SAMMY	5800日圓	ETC
20日	ザ コンビニ~あの町を独占せよ	便利店大戰略	HUMAN	5800日圓	SLG
	スタンバイSay You!	STAND BY Say You!	HUMAN	5800日圓	ETC
	ADVANCED WORLD WAR千年帝国の興亡	千年帝國之興亡	SEGA	6800日圓	SLG
27日	ときめきメモリアルSelection藤崎詩織	心跳回憶Selection藤崎詩織	KONAMI	2800日圓	ETC
28日	神ト拳	神凰拳	SAURUSU	5800日圓	FIG
	卒業~クロスワールド~	卒業CROSS WORLD	小學館PRODUCTION	5800日圓	SLG
	ファーランドストーリー2 (仮称)	古大陸物語 2 破亡之舞	TGL	6800日圓	RPG
	機動戦士Zガンダム前編 (仮称)	機動戰士Z高達 前編	BANDAI	6800日圓	ACT
	ウルフファングSS 空牙2001	WOLFFANG SS 空牙2001	XING	5800日圓	STG
	メタルスラッグ	METAL SLUG	SNK	5800日圓	ACT
	メタルスラッグ	METAL SLUG (連卡帶版)	SNK	7800日圓	ACT
	サイバーボッツ	CYBERBOT	CAPCOM	5800日圓	FIG
	サイバーボッツ	CYBERBOT(超限定版)	CAPCOM	7800日圓	FIG
	SSアドベンチャーパック 七の秘館&MYST	七之秘館&MYST	光榮	8800日圓	AVG
	三国志孔明伝	三國志 孔明傳	光榮	7800日圓	SLG
	大航海時代	大航海時代 II	光榮	6800日圓	SLG
	実戦パチンコ必勝法 TWIN	實戰彈珠機必勝法!TWIN	SAMMY	5800日圓	ETC
	花組対戦コラムス	花組對戰COLUMN	SEGA	5800日圓	PUZ
	グレイテストナイン 97	職業棒球 GREATEST NINE'97	SEGA	價格未定	SPT
	パズルボブル3	泡泡龍3	TAITO	5800日圓	ACT
	モンスタースライダー	怪物騎士	DAT JAPAN	價格未定	SLG
	ドラゴンマスターシルク	DRAGON MASTER SILK	DATAM POLYSTAR	6800日圓	RPG
	幻のブラックバス	幻之黑鱸魚	MAKE SOFTWARE	5800日圓	SPT
	エイナスファンタジーストーリーズ	ANUSFANTASY STORIES	MEDIA WORKS	5800日圓	RPG

4月發售遊戲

4日	センチメンタル グラフティ	SENTIMENTAL GRAFFITI	NEC INTERCHANNEL	2980日圓	SLG
	SANKYO FEVER実機シミュレーションS	SANKYO FEVER實機模擬彈珠機S	TEL研究所	5800日圓	ETC
	ボイスアイドルコレション~プールバーストーリー~	聲優COLLECTION~PROVER STORY~	DATAEAST	6800日圓	ETC
	アクチャーゴルフ	真實哥爾夫球	NAXAT	5800日圓	SPT
	マジカルホッパーズ	魔法草蜢	BANDAI	6800日圓	ACT
	クォウァディス2	QUOVADIES2	GRAMS	6800日圓	SRPG
	ANGELIQUE SPECIAL 2	ANGELIQUE SPECIAL 2	光榮	7800日圓	SLG
	ANGELIQUE SPECIAL 2	ANGELIQUE SPECIAL 2(特別版)	光榮	9800日圓	SLG
	ゲーム日本史~革命児 織田信長~	GAME 日本史~革命兒 織田信長	光榮	6800日圓	ETC
	ダークハンター異次元学園	DARK HUNTER上 異次元學園	光榮	6800日圓	ETC
	パズルボブル2X+スペースインベーダー	泡泡龍2+太空怪獸	TAITO	5800日圓	ACT
11日	新テーマパーク	新THEME PARK	EA VICTOR	價格未定	SLG
	コマンド アンド コンカー	COMMADO & CONKE	SEGA	6800日圓	SLG
	東京SHADOW	東京SHADOW	TAITO	價格未定	AVG
18日	雀帝「バトルコスプレアヤー」	雀帝「戰鬥角色扮演」	DAIKI	6800日圓	TAB
25日	シヴィライゼーション新世界七大文明	CIVILIZATION 新 世界七大文明	ASCII	5800日圓	SLG
	キャスパー	鬼馬小靈精	INTERPLAY	5800日圓	ACT
	スカイターゲット	SKY TARGET	SEGA	價格未定	STG
	ファンタステップ	FANTASTEP	JALECO	5800日圓	AVG
	わくわく7	WAKUWAKU7	SUNSOFT	5800日圓	FIG
	わくわく7	WAKUWAKU7(連擴張卡)	SUNSOFT	7800日圓	FIG
	龍的五千年	龍的五千年	IMAGINEER	6800日圓	AVG
	アクアデジグ	AQUA DEJIG	増田屋CORPORATION	3800日圓	PUZ
	デジグティントーイ	DEJIG TIN TOY	増田屋CORPORATION	3800日圓	PUZ
	シーバス フィッシング2	海鱸 釣魚比賽	VICTOR SOFT	6800日圓	SPT
	プラドルDISC特別編コギャル大百科100	偶像DISC 特別編 小女孩大圖鑑	Sada Soft	3800日圓	ETC
	WARA2 WARS 激闘 大軍団バトル	WARA2WARS激鬥!大軍團戰鬥	翔泳社	價格未定	SLG
下旬	ザ クロウ	THE CROW	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ACT
	太平洋の嵐2	太平洋之風暴 2	IMAGINEER	6800日圓	SLG
	太平洋の嵐2	太平洋之風暴2(初回限定版)	IMAGINEER	7800日圓	SLG
4月	新·海底軍艦~鋼鉄の孤独~	新·海底軍艦~鋼鐵之孤獨~	ASCII	6800日圓	SLG
	リターンファイヤー	RETURN FIRE	SOFT BANK	3800日圓	ACT
	エルフを狩るモノたち	搜獵妖精的傢伙們	ALTRON	7800日圓	AVG
	ブラック ドーン	黑色黎明	VIRGIN INTERACTIVE	5800日圓	STG
	GRANDREAD	GRANDREAD	BANPRESTO	價格未定	SLG
	DEKA 4駆~TOUGH-THE-TRUCK~	DEKA 4驅~TOUGH-THE-TRUCK~	HUMAN	5800日圓	RAC

5月發售遊戲

2日	ジ アンソルブド	THE UNSOLVE	VIRGIN INTERACTIVE	7800日圓	AVG
9日	フリートーク スタジオ~マリの気ままなおしゃべり	FREE TALK STUDIO	MEDIA ENTERTAINMENT	5800日圓	ETC
23日	ゲーム天国極楽パック	遊戲天國 極樂PACK	JALECO	7800日圓	STG
	ゲーム天国極楽	遊戲天國	JALECO	5800日圓	STG
30日	ダービー穴リスト	打吡賽馬	MEDIA ENTERTAINMENT	6800日圓	ETC
下旬	SKULL FANG空牙外伝	空牙外傳	DATA EAST	價格未定	STG
	真説サムライスピリッツ~武士道烈伝	真説侍魂~武士道烈傳	SNK	6800日圓	FIG
	ゼロヨンチャンプDOOZY-J	ZERO4CHAMP DOOZY-J	MEDIA LINK	價格未定	RAC
5月	ボイスファンタジア	VOICE FANTASIA	ASK講談社	價格未定	SLG
	BLAM!マシーンヘッド	BLAM!MACHINE HEAD	VIRGIN INTERACTIVE	5800日圓	ACT
	グループ オン ファイト	GROUP OF FIGHT	ATLAS	價格未定	FIG
	グループ オン ファイト	GROUP OF FIGHT(連擴張卡)	ATLAS	價格未定	FIG
	フィッシング甲子園II	FISHING甲子園II	KING RECORDS	6800日圓	SPT
	忍者じゃじゃ丸くん鬼斬忍法帖	忍者查查丸 鬼斬忍法帖	JALECO	5800日圓	AVG
	超FLAPPY	超FLAPPY	DABBY SOFT	5800日圓	ACT
	BREAK POINT	BREAK POINT	BUG IN SOFT	6800日圓	SPT
	クライム ウェーブ	CRIME WAVE	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	STG

6月以後發售遊戲

下旬	マジカルドロップIII	MAGICAL DROP III	DATA EAST	5800日圓	PZL
6月	大戦略STRONG STYLE	大戰略STRONG STYLE	OZ CLUB	6800日圓	SLG
	アルバムクラブ	ALBUM CLUB	代官山	價格未定	ETC
7月	サイドポケット3	SIDE POCKET	DATA EAST	價格未定	TAB
	ファンタズム	FANTASIUM	OUT LEUAGER工房	9800日圓	RPG
9月	ファンズフォルム	FANS FORUM	MMI Technology	5800日圓	AVG

97年發售預定遊戲

春	Jリーグ GO!GO!GOAL! (仮称)	日本職業足球聯賽GO!GO!GOAL!(暫名)	TECMO SOFT	價格未定	SOC
	フルカウルミニ四駆スーパーファクトリー	迷你四驅超級工廠	MEDIAQUEST	5800日圓	RAC
	ドゥーム	DOOM	SOFTBANK	5800日圓	ACT
	PRIMAL RAGE	PRIMAL RAGE	SOFT BANK	3800日圓	FIG
	ダークハンター 妖魔の森	DARK HUNTER下 妖魔之森	光榮	6800日圓	ETC
	実況パワフルプロ野球97 (仮称)	實況POWERFUL職業棒球97(暫名)	KONAMI	價格未定	SPT
	デジタルアンジュ~電脳天使SS~	電腦天使SS	德間書店INTERMEDIA	5800日圓	SLG
	アイアンブラッド	IRON BLOOD	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ACT
	スレイヤーズ	魔劍美神	角川書店	價格未定	SRPG
	D-XHIRD	D-XHIRD	TAKARA	價格未定	RAC
	魔法学園ルナ	魔法學園LUNAR	角川書店	價格未定	RPG
	ゲーム日本史~天下人秀吉と家康~	GAME日本史~天下人秀吉與家康	光榮	6800日圓	ETC
	ルナシバースターストーリー	LUNAR 銀色故事 MPEG版	角川書店	價格未定	RPG
	峠 KING THE SPIRITS2	峠賽車 KING THE SPIRIT 2	ATLUS	價格未定	RAC
	ファイロ&クロード (仮称)	菲亞羅與古羅頓(暫名)	BMG VICTOR	價格未定	ACT
	ぷるるん! シェイプUPガール	SHAPE UP GIRL	J.WING	5900日圓	PUZ
	機動戦艦ナデジコ	機動戰艦 大和美女	SEGA	5800日圓	AVG
	エーベルージュ	EBEROUGE戀愛物語	TAKARA	價格未定	SLG
	超時空要塞マクロス愛おぼえていますか	超時空要塞 可有記起愛	BANDAI VISIAL	6800日圓	ETC
	ボディバイオニクス-驚異の小宇宙 人体-	無限生機	MEDIAQUEST	5800日圓	ETC
	オベリスクプロジェクト·オスカーを遂行せよ!	OBELISK	BMG JAPAN	6800日圓	SLG
97年	夢の魚 The Phantom Fish	幻之魚 The Phantom Fish	SOFT OFFICE	價格未定	SLG
	デザエモン	設計衛門2	ATHENA	價格未定	ETC
	提督の決断III	提督之決斷 III	光榮	9800日圓	SLG
	バイオハザード	BIO HAZARD	CAPCOM	價格未定	AVG
	落ちゲー デザイナー作ってポン!	做個墮落遊戲!	PACK IN SOFT	價格未定	ETC
	ドラゴンハート	魔幻屠龍	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ACT
	ジーベクター	JIEBACOR	伊藤忠商事	價格未定	STG
	DESIRE	DESIRE~背德之螺旋	IMAGINEER	價格未定	AVG
	X-MEN VS ストリートファイター	X-MEN VS 街頭霸王	CAPCOM	價格未定	FIG
	爆れつハンターR	爆烈HUNTER R	KING RECORD	5800日圓	RPG
	マーヴルスーパーヒーローズ	MARVEL SUPER HEROES	CAPCOM	價格未定	FIG
	AMOK	AMOK	光榮	5800日圓	STG
	エンジェル グラフィティ (仮称)	ANGEL GRAFFITI	SOFTVISION INTETRNATIONAL	價格未定	ETC
	ときめきメモリアル ドラマシリーズvol.1虹色の青春	心跳回憶劇場系列VOL.1虹色的青春	KONAMI	價格未定	AVG
	RIVEN The Sequel to MYST	RIVEN The Sequel to MYST	SUNSOFT	價格未定	AVG
	フェイク ダウン	FAKE DOWN	SYSTEM SAKOMU	價格未定	ACT
	フォトジェニック	PHOTO GENIC	SUNSOFT	價格未定	ETC
	スパイダー (仮称)	蜘蛛(暫名)	BMG VICTOR	價格未定	ACT
	街	街	CHUN SOFT	價格未定	AVG
	タンク (仮称)	TANK(暫名)	BMG VICTOR	價格未定	SLG
	麻雀青天井	麻雀青天井	毎日COMMUNICATIONS	5800日圓	TAB
	レイヤーセクションII (仮称)	LAYERSECTION II(暫名)	MEDIAQUEST	價格未定	STG
	瞳Evolution (仮称)	瞳 Evolutoin(暫名)	MEDIA RING	價格未定	SLG
	ランヅリッサーIV	夢幻模擬戰 IV	MASIYA	價格未定	SLG
	御意見無用~Anarchy in the NIPPON~(仮称)	御意見無用~Anarchy in the NIPPON~(暫名)	MEDIA AMUSE	5800日圓	FIG
秋	HOT STEP あいどる (仮称)	HOT STEP IDOL(暫名)	MEDIA ENTERTAINMENT	6800日圓	SLG
	Guilty Gear	Guilty Gear	ARC SYSTEM WORKS	5800日圓	ACT
	ブリズムコー	PRISM CODE	富士通	價格未定	SLG
	英雄志願—Gal Act Heroism—	英雄志願—Gal Act Heroism—	MICRO CABIN	5800日圓	SLG
97年	ハークスアトベンチャー	HERC'S ADVENTURES	BPS	5800日圓	RPG
	Wizard`s Harmony 2	Wizard's Harmony 2	ARC SYSTEM WORKS	4900日圓	SLG
	きゅー爆っく	爆炸王	ACTIVISION JAPAN	5800日圓	ACT
	スノークィーン	SNOW QUEEN	東北新社	4800日圓	ETC
	RANSA-恋鎖-	RENSA-戀鎖-	SINGLE LIGHT	5800日圓	SLG
	マリオ武者野の超将棋塾	馬利奧武者野之超將棋塾	KING RECORDS	7800日圓	TAB
	Jリーグエキサイトステージ V1	J LEAGUE EXCITE STAGE V1	EPOCH社	價格未定	SPT
	ミニスカポリス	迷你裙女警	Sada Soft	價格未定	ETC
	コットン2	綿花仙女COTTON2	SUCCESS	價格未定	STG
	バロック	BAROQUE	STING	價格未定	RPG
	ガーディアンフォース	GUARDIAN FORCE	SUCCESS	價格未定	STG
	プラドルDISC VOL.4 黒田美礼	偶像DISC VOL.4 黑田美禮	Sada Soft	3000日圓	ETC
	ぷりてぃ電波ジャック (仮称)	PREATY電波士兵(暫名)	MEDIA ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	FARADOON THE LEGEND OF DRAGON CASTLE	FARADOON龍城傳	PIONEER LDC	價格未定	ARPG
	真髄·碁仙人 (仮称)	真髓·圍棋仙人(暫名)	J.WING	價格未定	TAB
	DREAM SQUARE 山田まりや	DREAM SQUARE山田瑪莉亞	VIDEO SYSTEM	3800日圓	ETC
	プラドルDISC	偶像DISC 賽車女郎篇	Sada Soft	3800日圓	ETC

發售日未定遊戲

未定	魔法少女プリティサミー	魔法少女 PETTY SAMMY	NEC	價格未定	AVG
	スチームハーツ	STREAM HEART	TGL	價格未定	STG
	逆鱗弾	逆鱗彈	VIRGIN INTERACTIVE	5800日圓	STG
	紫炎龍	紫炎龍	童	價格未定	STG
	怪盗セイント・テール	怪盜SAINT TAIL	TOMY	6800日圓	AVG
	スーパーアドベンチャーロックマンEpisode 1 邪神の覚醒	洛克人超級歷險 1	CAPCOM	價格未定	AVG
	スーパーアドベンチャーロックマンEpisode 2 決戦 ワイリーナンバーズ	洛克人超級歷險2	CAPCOM	價格未定	AVG
	スーパーアドベンチャーロックマンEpisode 3 最後の戦い!!	洛克人超級歷險3	CAPCOM	價格未定	AVG
	ラストブロンクス/東京番外地	東京番外地	SEGA	價格未定	FIG
	卒業S (仮称)	卒業S (暫名)	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	SLG
	同級生2	同級生 2	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	開運 なんでも鑑定団	開運!甚麼也可鑑定團	TV東京	5000日圓	ETC
	ARENA (仮称)	ARENA (暫名)	SOFTBANK	價格未定	RPG
	RAYMAN2 (仮称)	RAYMAN2 (暫名)	UBI SOFT	價格未定	ETC
	銀河お嬢様伝説ユナ3~ライトニング エンジェル	銀河公主傳說 3電光天使	HUDSON	價格未定	AVG
	MARICA~真実の世界	MARICA真實的世界	VICTOR ENTERTAINMENT	5800日圓	RPG
	エアーコマンダー	AIR COMMANDER	BANPRESTO	5800日圓	STG
	スタートリング.オデッセイ 1 ブルーボリューション	STARTING.ODYSSEY 1	RAY FORCE	價格未定	RPG
	スタートリング.オデッセイ 2 魔竜戦争	STARTING.ODYSSEY 2 魔龍戰爭	RAY FORCE	價格未定	RPG
	スタートリング.オデッセイ 3 ミレニアムの聖戦	STARTING.ODYSSEY 3米尼利亞姆之聖戰	RAY FORCE	價格未定	RPG
	パチンコ倶楽部	彈珠機俱樂部	I.S.C	價格未定	ETC
	V.R.麻雀 (仮称)	V.R.麻雀 (暫名)	日本物產	價格未定	ETC
	ダービースタリオン・サターン (仮称)	打吡大賽馬・SATURN (暫名)	ASCII	價格未定	ETC
	囲碁	圍棋	ASCII	6800日圓	TAB
	プロピンボール	職業波子機	IMAGINEER	5800日圓	TAB
	未踏峰へ挑戦 ヒマラヤ編	向未登之峰挑戰 喜瑪拉雅山編	NET YOU	價格未定	SPT
	ドラゴンナイト (仮称)	龍騎士 (暫名)	ELF	價格未定	RPG
	ドラゴンナイト (仮称)	龍騎士 4	NEC	價格未定	RPG
	モンスターメーカー~ホーリーダガー~ (仮称)	MONSTER MAKER~HOLY DAGGER (暫名)	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	SLG
	HOUSING	HOUSING	SUPER SOFTWARE	價格未定	ETC
	HOUSING CATALOG	HOUSING CATALOG	SUPER SOFTWARE	價格未定	ETC
	SUPER 301 S.Q. (仮称)	SUPER 301 S.Q. (暫名)	日本物產	價格未定	SLG
	USドラッグチャンプ (仮称)	U.S. DRAG CHAMP (暫名)	日本物產	價格未定	RAC
	現代大戦略STRIKES (仮称)	現代大戰略STRIKES (暫名)	SYSTEM SOFT	價格未定	SLG
	マスターオブモンスターズ黄昏の指輪 (仮称)	怪物之王黃昏之指環 (暫名)	SYSTEM SOFT	價格未定	SLG
	パチンコファイター (仮称)	彈珠戰士 (暫名)	PLAY STAGE	價格未定	ETC
	X-JAPAN 2 (仮称)	X-JAPAN 2	SEGA	價格未定	ETC
	ダンジョン・マスター (仮称)	DUNGEON MASTER	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	スワッグマン	SWAKMAN	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	ロックマンX4	洛克人X4	CAPCOM+D211	價格未定	ACT
	下級生	下級生	ELF	價格未定	SLG
	神罰 人生の意味	神罰 人生的意義	GAINAX	價格未定	SLG
	ソニック ザ ファイターズ	SONIC THE FIGHTERS	SEGA	價格未定	FIG
	My dream~オンエアが待てなくて~ (仮称)	My dream~正等待廣播 (暫名)	日本CREATE	價格未定	SLG
	東京立身出世伝	東京立身出世傳	NAXAT	5800日圓	AVG
	ときめきミュージックCD2 (仮称)	心跳回憶MUSIC CD 2 (暫名)	KONAMI	價格未定	ETC
	デジタルピンボール~ラストグラディエーターズVER9.7	DIGITAL PINBALL VER9.7	風	價格未定	TAB
	幻想水滸伝	幻想水滸傳	KONAMI	價格未定	RPG
	もってけたまご	把蛋拿走	NAXAT	價格未定	ACT
	バーチャファイター3	VIRTUA FIGHTER 3	SEGA	價格未定	FIG
	カオスシード	CHAOS SEED	NEVERLAND	價格未定	ACT
	大江戸ルネッサンス	大江戶文藝復興運動	PACK IN VIDEO	價格未定	SLG
	Mr.BONES	骨頭先生	SEGA	5800日圓	ACT
	ルナエターナルブルー	LUNAR ETERNAL BLUE	角川書店	價格未定	RPG
	ときめきメモリアル対戦とっかえだま	心跳回憶對戰砌圖蛋	KONAMI	價格未定	PUZ
	ウエルカムハウス	WELCOME HOUSE	IMAGINEER	5800日圓	AVG
	X2	X2	CAPCOM	價格未定	STG
	ナイスショット	NICE SHOOT	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	STG
	ときめきメモリアル ドラマシリーズvol.2	心跳回憶劇場系列VOL.2	KONAMI	價格未定	AVG
	ときめきメモリアル ドラマシリーズvol.3	心跳回憶劇場系列VOL.3	KONAMI	價格未定	AVG
	グランディア	GRANDIA	GAME ARTS	價格未定	RPG
	バイオハザード 2	BIO HAZARD 2	CAPCOM	價格未定	AVG
	KRAZY IVAN	KRAZY IVAN	SOFTBANK	5800日圓	STG
	ハート オブ ダークネス	暗黑之心	SEGA	6800日圓	AVG
	ぱにくっちゃん	緊張小子	IMAGINEER	6800日圓	PUZ
	テラクレスタ3D (仮称)	TERRA CURESTA 3D	日本物產	價格未定	STG
	汽船海賊 (仮称)	汽船海盜 (暫名)	NEIGHBOUR COMPANY	價格未定	RPG
	3Dウルトラピンボール	3D ULTRA PINBALL	SIEER PIONEER	5800日圓	TAB
	ヴォイスステーションPart 1	VOICE STATION Part 1	SONNET	價格未定	ETC
	ボトム オブ ザ ナインス	BOTTOM OF THE NINES	KONAMI	價格未定	SPT
	THE CROW:CITY OF ANGLES (仮称)	THE CROW:天使之鎮 (暫名)	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ETC
	シルエット ミラージュ	SILHOUETTE MIRAGE	TREASURE	價格未定	ACT
	レクイエム (仮称)	安靈曲 (暫名)	日本ART MEDIA	5800日圓	RPG
	MVPベースボール '96	MVP棒球'96	DATA EAST	價格未定	SPT
	CRITICOM-ザ・クリティカル・コンバット	CRITICOM	VIC東海	5800日圓	ACT
	クロック (仮称)	CROC! (暫名)	MEDIAQUEST	5800日圓	AVG
	MAGIC:THE GATHERING	MAGIC:THE GATHERING	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ETC
	メックウォーリア	MAKE WORRIER 2	ACTIVISION	價格未定	STG
	モトクロス (仮称)	越野電單車賽 (暫名)	SOFT VISION	價格未定	RAC
	All Star Baseball	All Star Baseball	ACCLAIM JAPAN	價格未定	SPT
	BATTLE SPORT	BATTLE SPORT	ACCLAIM JAPAN	價格未定	SPT
	NHL Breakaway	NHL Breakaway	ACCLAIM JAPAN	價格未定	SPT
	無人島物語	無人島物語~考古學者高井慎一郎~	KSS	價格未定	AVG

超級任天堂

3月發售遊戲

14日	スーパーダブル役満 II	SUPER DOUBLE役滿 II	BOP	7500日圓	TAB
15日	実戦パチスロ必勝法 TWIN	實戰彈珠機必勝法!TWIN	SAMMY	5980日圓	ETC
20日	実況パワフルプロ野球3 97春	實況POWERFUL職業棒球3'97春	KONAMI	6800日圓	SPT
28日	ダークロウ	DARK LORD	ASCII	8000日圓	RPG
	ウルトラ麻雀 [兵]	職業麻雀〔兵〕	CULTURE BRAIN	6980日圓	TAB
	Parlor! Mini5 パチンコ実機シミュレーション	Parlor! Mini5彈珠機實機模擬	日本TELENET	4900日圓	SLG
下旬	マジックボール	MAGIC BALL	POW	6800日圓	ACT



中旬	プロ野球熱闘パズルスタジアム	熱鬥棒球PUZZLE	COCONUTS JAPAN	7800日圓	PUZ



夏	ふね太郎	船太郎	PACK IN SOFT	價格未定	SPT
97年	ああっ女神さまっ (仮称)	我的女神 (暫名)	KSS	10800日圓	AVG

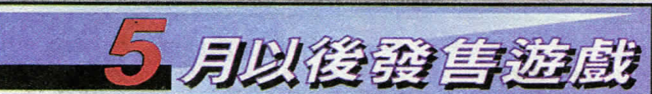
發售日未定遊戲

未定	ファイティングアイスホッケー	戰鬥冰上曲棍球	COCONUT JAPAN	9980日圓	SPT
	スーパーファミリーゲレンデ	超級FAMILY滑雪練習場	NAMCO	價格未定	SPT
	SUPERテトリス2+BOMBLISS	SUPER俄羅斯方塊2+BOMBLISS	BANDAI	3780日圓	PUZ
	同級生2	同級生 2	BANPRESTO	7980日圓	AVG

PC-FX

3月發售遊戲

14日	LAST IMPERIAL PRINCE	帝國最後王子	NEC HE	價格未定	RPG



5月~6月	Pia♥キャロット	PLA (18禁)	NEC HE	價格未定	ETC

97年發售預定遊戲

春	続·初恋物語 修学旅行	續·初戀物語 修學旅行	NEC HE	價格未定	SLG

發售日未定遊戲

未定	ドラゴンナイト4	龍騎士4	NEC AVENUE	8800日圓	SLG
	卒業R	卒業R	NEC AVENUE	價格未定	SLG
	MASTERS遥かなるオーガスタ3(仮称)	MASTERS哥爾夫球3(暫名)	NEC HE	價格未定	SPT
	アルバレアの乙女	艾雷巴尼亞之乙女	NEC HE	價格未定	SLG
	ルルリ·ラ·ルラ	LULURI LA LULA	NEC HE	7800日圓	ACT
	惑星攻撃隊リトルキャッツ(仮称)	惑星攻擊隊LITTLE CATS(暫名)	NEC HE	價格未定	SLG
	となりのプリンセス ロルフィー	鄰家的公主 羅露菲	NEC HE	價格未定	RPG
	超神兵器ゼロイガー	超神兵器	NEC HE	7800日圓	STG
	ペブルビーチ波濤(仮称)	波濤哥爾夫球(暫名)	NEC HE	價格未定	SPT
	天外魔境III NAMIDA	天外魔境III NAMIDA	HUDSON	價格未定	RPG
	負けるな魔剣道Z	不要輸魔劍道Z	NEC HE	價格未定	ACT
	みにまむなのにっく	變成最少(暫名)	NEC HE	價格未定	SLG
	スパークリングフェザー	漫畫王	NEC HE	價格未定	SLG
	こみっくろーど	霹靂賽艇	NEC HE	價格未定	SPT

NEO · GEO

3月發售遊戲

21日	BREAKERS	BREAKERS(匣帶)	PISKO	29800日圓	FIG
28日	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	REALBOUT餓狼傳說SPECIAL(CD-ROM)	SNK	6800日圓	FIG



4月發售遊戲

下旬	BREAKERS	BREAKERS(CD-ROM)	PISKO	價格未定	FIG

5月發售遊戲

下旬	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	真說侍魂 武士道烈傳(CD-ROM)	SNK	6800日圓	RPG

N64

3月發售遊戲

14日	実況パワフルプロ野球4	實況POWER FULL職業棒球4	KONAMI	8900日圓	SPT
21日	ブラスト·ドーザー	BLAST DOZER	任天堂	6800日圓	ACT
	ドラえもん のび太と3つの精霊石	叮噹 大雄與3顆精靈石	EPOCH社	7980日圓	ACT
28日	Jリーグ LIVE 64	日本職業足球賽LIVE 64	EA VICTOR	價格未定	SPT
	ヒューマングランプリ(仮称)	HUMAN GRAND PRIX	HUMAN	價格未定	RAC
3月	本格4人打ちThe麻雀64	真正4人打The麻雀64	VIDEOSYSTEM	9800日圓	TAB

4月發售遊戲

27日	スターフォックス64	STAR FOX 64	任天堂	9800日圓	STG
上旬	デュロック	時空戰士 DUEL LOCK	ACCLAIM JAPAN	8480日圓	STG
4月	雷のごとく~超高速囲碁~	像雷般的超高速圍棋	SETA	9800日圓	TAB

5月發售遊戲

5月	ワイルドチョッパーズ	WILD CHOPPERS	SETA	9800日圓	STG
	ブレードアンドバレル	BLADE & BARREL	KEMCO	9800日圓	ACT
	SONIC WINGS ASSAULT	SNIC WINGS ASSAULT	VIDEO SYSTEM	9800日圓	STG
	森田将棋64(仮称)	森田將棋64	SETA	9800日圓	TAB
	麻雀(仮称)	麻雀	IMAGINEER	價格未定	TAB

6月發售遊戲

14日	スター·ウォーズ~シャドウ オブ ジ エンパイア~	星球大戰~帝國之影~	任天堂	9800日圓	ACT
下旬	64大相撲(仮称)	64大相撲(暫名)	BOTTOM UP	價格未定	SPT
6月	マルチレーシングチャンピオンシップ	MULTI RACING CHAMPIONSHIP	IMAGINEER	9980日圓	RAC
	レブ·リミット	LAP LIMIT	SETA	9800日圓	RAC

97年發售預定遊戲

11月	カメレオン·ツイスト	扭扭變色龍	日本SYSTEM SUPPLY	9800日圓	ACT
12月	ハイパーオリンピックインナガノ	超級長野奧運會	KONAMI	價格未定	SPT
春	がんばれゴエモン~ネオ桃山幕府のおどり~	伍佑衛門5	KONAMI	9800日圓	ACT
	ヘクセン	HEKUSEN	GAME BANK	9800日圓	ACT
	ミッション·インポッシブル	職業特工隊	PACK IN SOFT	價格未定	ADV
	麻雀64	麻雀64	光榮	價格未定	TAB
	ゆけゆけ!トラブルメーカーズ	去吧!!麻煩製造者們	ENIX	9800日圓	ACT
夏	3D格闘(仮称)	3D格鬥(暫名)	IMAGINEER	價格未定	FIG
	魔法聖紀エルテイル(仮称)	魔法聖紀EL TILL(暫名)	IMAGINEER	9980日圓	RPG
	リーズン(仮称)	理由(暫名)	IMAGINEER	價格未定	TAB
	超時空要塞マクロス ANOTHER DIMENSION(仮称)	超時空要塞MACROSS(暫名)	TOMY	價格未定	SLG
	バーチャル飛龍の拳コレクション(仮称)	飛龍之拳TWIN(暫名)	CULTURE BRAIN	價格未定	FIG
秋		SIM CITY 2000(暫名)	IMAGINEER	價格未定	SLG
97年	シムシティ2000(仮称)	超級機械人SPIRIT	BANPRESTO	價格未定	FIG
	スーパーロボットスピリッツ	職業麻雀 極64	ATHENA	9800日圓	TAB
	プロ麻雀 極64	DUAL HEROS	HUDSON	價格未定	FIG

98年發售預定遊戲

春	デュアルヒーローズ	森林大帝	任天堂	價格未定	AVG
	ジャングル大帝	007金眼睛	任天堂	9800日圓	ACT

發售日未定遊戲

未定	ゴールデンアイ007	日本職業DYNAMITE足球64	IMAGINEER	9980日圓	SOC
	Jリーグダイナマイトサッカー64	BODY HARVEST(暫名)	任天堂	9800日圓	ETC
	ボディ ハーベスト(仮称)	卡比的AIRLIGHT(暫名)	任天堂	9800日圓	SPT
	カービィのエアライド(仮称)	BAKIBUKI(暫名)	任天堂	9800日圓	SPT
	バキーブキー(仮称)	CLIMBER(暫名)	任天堂	9800日圓	SPT
	クライマー(仮称)	哥爾夫球(暫名)	任天堂	9800日圓	SPT
	ゴルフ(仮称)	F-ZERO 64	任天堂	9800日圓	SPT
	F-ZERO 64	勇士恐龍冒險島	任天堂	價格未定	ACT
	ヨッシーアイランド64	俄羅斯方塊FEAR(暫名)	任天堂	價格未定	ACT
	テトリスフィアー(仮称)	Cu-On-Pa	D&E SOFT	價格未定	PUZ
	クオンパ	金田一之少年事件簿(暫名)	HUDSON	價格未定	AVG
	金田一の少年事件簿(仮称)	炸彈人64(暫名)	HUDSON	價格未定	ACT
	ボンバーマン64(仮称)	超級棒球聯賽64(暫名)	HUDSON	價格未定	SPT
	スーパーパワーリーグ64(仮称)	煞爾達傳說64(暫名)	任天堂	價格未定	RPG
	ゼルダの伝説64(仮称)	MOTHER 3(暫名)	任天堂	價格未定	RPG
	MOTHER 3(仮称)	新日本職業摔角鬥魂炎導	HUNSON	價格未定	SPT
	新日本プロレス	足球64(暫名)	HUNSON	價格未定	SPT
	サッカー64	GABARY BATTLE 3000	日本SYSTEM SUPPLY	9800日圓	SPT
	キャバリーバトル3000				

無責任讀者擂台

今期主題：
無責任讀者GAME評

《真愛的物語》可以說本人繼《心跳的回憶》、《結婚》之後同類型遊戲中最喜歡的一隻，但我相信本港有玩的人很少，因為直至現在都冇翻版碟出。

本人對此GAME真的可以説是又愛又恨。愛的此遊戲構圖、畫面好優美，手法好新，面部表情豐富，轉表情時又順暢，絕對不是那種由一個表情跳出去另一個表情，而是兩個表情之間有漸進動作。雖然時間短和動作少，但能給人一種順暢感；恨的就是(亦可以說是此GAME特色)當一位女孩子在某時、某日、某處出現時，當按「重來」鍵時，就未必一定出現，就算出現，特別對話和特別事件亦未必會再一出現，當然如果那處是那位女孩子最喜歡去的；地方就再出現的機會就很大。而一齊放學亦是增加友好度和愛慕度的重點，放學時所出現的女孩是隨機的，所以了增加見面和一同放學的機會，再加上要找尋最好的話題，所以經常重來，重來……玩同一日，亦試過好多次一小時內都玩唔倒三日。

總括來說，整隻GAME創意好大，水準亦好高，而本人最喜歡的一處，就是當第一次握住對方的手時，表情由頸然轉害羞面紅起來，過程順暢、又細緻、又優美，簡直係一流呀。

(教主按：因為此君沒有附上其真實性名，只有一個看不出來的英文名，所以……)

無責任教主：

本人新近買了一集名作續編、立時急不及待的來信一談本人愚見。這續編就是SS的《重裝機兵LEYNOS 2》了，不過在這之前，小弟有一點題外話想說的，就是關於次世代的名作延續作品。

小弟在MD時代，印象最深的遊戲有SEGA的《SHIRING & DARBRESS》，《SHIRING FORCE》系列，《格鬥三人組》(好似叫BARE K……什麼的)，《大戰略》系列、《SUPER 忍》、NCS的《LANGRISSER》系列。而《重裝機兵》令小弟留下印象的是SFC版的《重裝機兵-維京》。

MD時的《SUPER 忍 I、II》都十分好玩，但是SS的《新忍傳》就不敢恭維了，以真人CG畫面取代了舊「忍」系列的，大部份優良系統(少了千忍術，POWER UP、忍者竟然至力用刀而不是飛鏢，不如去做劍客好過……)、實在令小弟十分失望。

次世代的《大戰略》十分華麗，難度亦不斷提高(不知是否小弟的SLG能力太低，「大勝」的可能性實在太低了……)，全GAME唯一弱點是LOAD碟，觀看作戰太花時間，不看的話地圖又太簡單。GAME是無話可說，只是欠了一種爽的感覺。

《SHIRING & DARBRESS》是MD & SFC 時期最好的3D迷宮，人物設計一流(玉木美孝)、早一世代的同類遊戲中無一能出其右，如果不是故事性低，實有能力與《FF》、《DQ》等遊戲一比高下。次世代的《SHIRING THE HOLY MARK》又是以機能顯示其次世代的GAME，故事好像複雜了一點，不過並沒有大體上的改進，而且少了玉木美孝的人物設計、總是欠了一份原來的感覺，可惜！

《格鬥三人組》是MD時期的一大佳作，第一集還不怎樣、第二集開始就十分之正。多花樣的招式，必殺技、武器攻擊，還有當時甚少的人群大戰(SFC的《FINAL FIGHT》最多也是以1對4，但是《三人組》卻能以1對8人以上，甚為激烈)，聽聞將會推出SS的次世代版本，只希望不會是《DIE HARD ACRADE》般的是起角的多邊形人物，和同畫面的少量敵人就好了。

《LANGRISSER》系列是本人至愛作品之一，只可惜其次世代的第三集、教人有點失望(不是完全失望，因為失去了原來的系統，可由故事聲優以及圖面上得到補分……)NCS真是教人又愛又恨。

終於回到正題了，小弟未玩過《LEYNOS》第一集，但是此GAME一出便急不及待地買了下來。原因只是因為我玩過SFC版的《重裝機兵-維京》，精心的版圖設計，仔細精緻的機械人物。個性的角色。攻守平衡，實在是SFC中最佳動作射擊遊戲(另一是奇奇怪界)，所以小弟對此GAME有信心。可惜，NCS又再一次令我失望了。

《LEYNOS 2》的版數實在太少了，每一版亦是短了一些，版面變化更是足，幾乎版版都是在一平地上奔馳。ZOOM小的功能是無好過有，ZOOM之後，公仔大了，清楚得多。但是雷達亦大了，敵人不知去了那裡，ZOOM OUT後，有如甲蟲大戰，形勢清楚又有什麼用，一點點的敵人滿天飛……不知是否ZOOM IN-OUT關係，令到版面過度平凡簡單。

《LEYNOS 2》亦有它的優點，不同的機械人各有特性，自由的武器配搭，有很大的自由度，只是版面設計的不堪，也很難叫人提起興趣去嘗試不同的組合。RANKING的設計可以挑戰自己，但是沒有一流的武器，RANKING高極有限。(L-9000十分好用，火焰器也不錯)。

就個人而言，《LEYNOS 2》比不上《維京》，甚至乎《FRONT MISSION》外傳」(總覺《FRONT MISSION外傳》是抄《重裝機兵》的，但是它有自己的新增點，建立起來的新SYSTEM亦十分完善，算是抄得來的一大佳作。)亦比《LEYNOS 2》好些。

《LEYNOS 2》有很多種武器，但大多是中看不中用，特別是鐵拳，《維京》中可以說PUNCH是最強的武器。但是《LEYNOS 2》中，PUNCH也限次數(打得多，手會斷？)機體與武器組成複雜配合，但是欠缺一些資料說明(說明書都冇寫……)，不夠USER FRIENDLY。

總括而言，小弟是對《LEYNOS 2》是大感失望，好似是一隻趕出貨的作品(都用了半年多啦！)如果MISSION多些(加到十多版)，版圖複雜些，這作品就較為完善。ZOOM IN-OUT 是失敗之處。倒不如由PROGRAM來FIX死這設定，武器射程是不必的短武器根本完全派不上用場(你看不到畫面外的敵人，但他們一樣向你開火……)，無敵的PUNCH也弱了，希望有秘技來救一救這GAME，延長其壽命吧！

最後有一點是關於NCS的，這公司不知為作只做OPENING 而不做ENDING。《LEYNOS 1》的開場是不錯(如果TURE MOTION會更好)，但是短了些，ENDING卻是……《LEYNOS 2》的開場亦合格，但ENDING卻是甚麼都沒有，令小弟滿肚疑問，我買的可不是「初回限定」試版碟罷！為何我打爆機後連一幅公仔都冇，只見「THE END」兩個字……

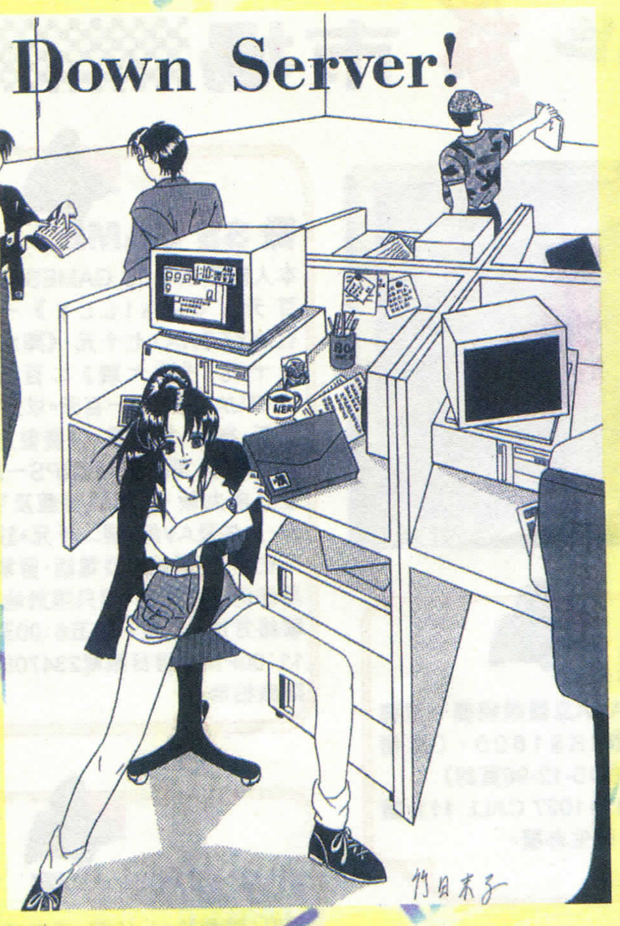
對於NCS，我是開始感到失望了。

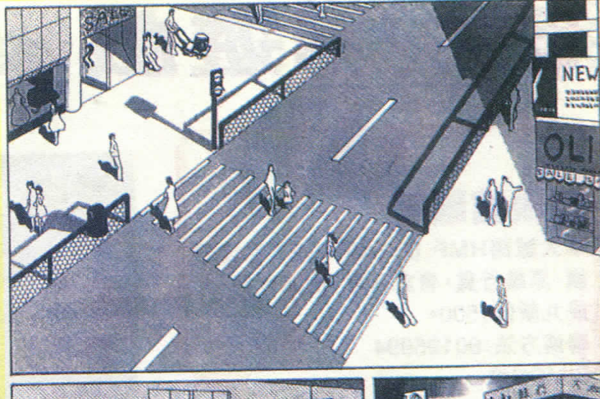
SATURN‧華山上

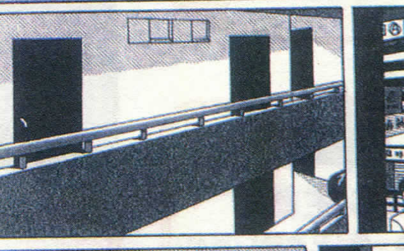
PS. 對於熱心投信，而又成功登出的文章，不知貴刊可會施與小小稿費以示鼓勵，一來可刺激讀者來信，二來亦可幫補一下郵費，信紙……100幾十都好啦……

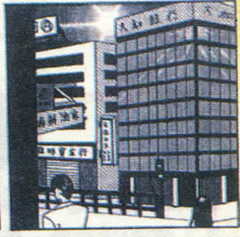
以上純屬讀者個人意見，與本刊立場無關

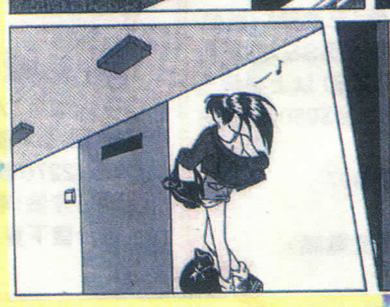
今期真是令編輯部的眾人非常高興，因為收到一份讀者寄來的「漫畫稿」，從這份畫稿所見，盡是實在的編輯部百態，所以令眾編輯有很重的親切感，尤其是「ARIES」一角，簡直是真人一樣，哈！不過這個第一話的標題便不大好看了——「DOWN SERVER!」這個名詞可是《遊戲誌》眾人最不願看到的呢！









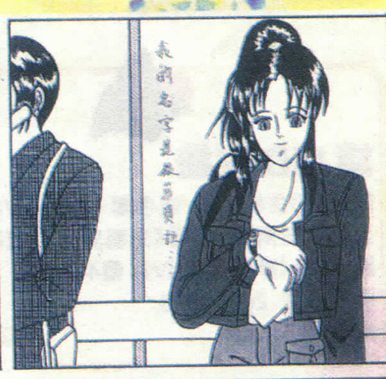


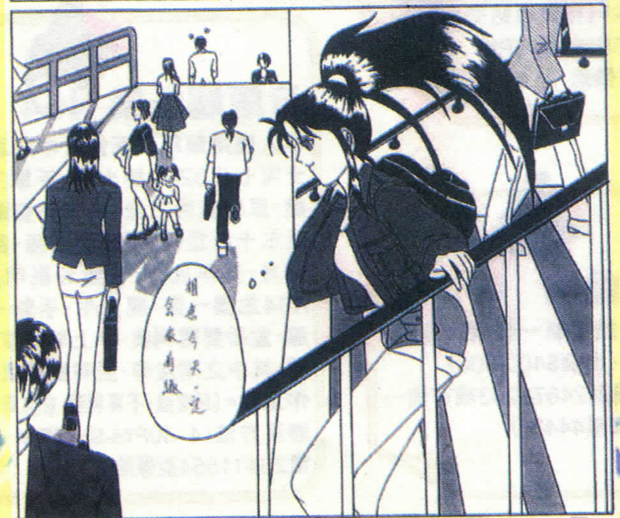


















遊戲  市場



讓視窗眼鏡

本人誠讓HMP DYNOVISER視窗眼鏡，原裝行貨，有盒有單，性能良好，九成九新價1500。
聯絡方法：90196994
SIMON洽



衷誠地徵 SS 主機

本人徵求SS主機一部（已改機），連AV線、火牛、兩個手掣和一張SS火SAVE CARD。（不需連GAMES）以上必需全部操作良好，價約$850至$950元。若有VCD咭，價錢可議。
聯絡方法：致電26629897
亞文洽
（如人不在，留姓名及電話，一小時內必覆。）

讓 MD 主機

誠讓MD主機一部，連手掣、火牛、AV線及GAME兩隻，包括《光明與黑暗續戰篇 II》及《夢幻之星 IV》；價400元。
聯絡方法：24971023
阿洪洽



讓原裝超級任天堂日本版

本人現誠讓原裝超級任天堂日本版連配件一部，包括兩個原裝手掣、AV線、火牛、N轉PAL轉接器，此外還連大量GAMES。全部九成新，現售1100（可議價）。交易地點最好在各地鐵站。
聯絡方法：有意者請電25473497
麥旭華洽
星期一至五4:30PM-11:00PM。

聲明

一．來信如不按刊登規則指示將不會受理
二．本刊保留刊登信件的一切權力
三．讀者所有買賣糾紛，一概與本刊無關
四．所有未經生產商授權之產品（包括磁碟、影印本），本刊恕不刊登。



讓立體眼鏡

本人誠讓TAKARA立體眼鏡機一部連變壓器，價錢HK$1600，（原價HK$2270本人在15-12-96買的）
聯絡方法：電71111027 CALL 111，請在台留下買機。郭生必覆。



讓 PS 綠盒主機

本人誠讓日本製PS（綠盒）主機一部，連火牛、手掣兩個、AV線、原裝遊戲一隻和三十多隻遊戲碟，所有名GAME齊全，原裝記憶卡一張，九半新，買入一個月，操作當然極佳，絕對配合追求高質數人仕玩既遊戲機，價3400元（價錢可議），有盒和說明書。而不二價者送《生化危機》攻略本。（在火車站交易）
聯絡方法：4:45PM-8:45PM
電26411554亞傑洽



徵 GT 遊戲機

誠徵手提《GT》遊戲機一部，連（專用）火牛，要無壞的，出價$400-500。
聯絡方法：（打電話24678243或寄信—屯門蝴蝶邨蝶舞樓444室）



徵 SS GAMES

本人誠徵以下SS GAMES：《VF 2》一百元，《RAILLY》一百元，《DAYTONA》七十元，《輝水晶傳說》七十元，《櫻大戰》二百五十元及VIRTUA GUN價一百元。以上物品須九成新，有盒，說明書，保養書及附在CD盒上的等，可議價。另讓PS一部，已改，並九成九新，送原裝遊戲及手製各一只，火牛及AV線，價二千元。註：若本人不在家，請留姓名及電話，留電必覆。交易任何地點不拘，但只限於地鐵站。
聯絡方法：星期一至五6:00至11:00PM或假日致電23470842羅康柏洽。



四級遊戲大出讓

誠徵：遊戲誌11-15期，每本30。遊戲年鑑$50，兩者皆必需內頁齊全，並無劃花。另忍痛割愛，出讓「魔的玩伴」，全港首創手觸式真人發聲4級遊戲，機連咭原價八百，現讓五百（不異價），九成九新，有盒和說明書。可插HEADPHONE，絕不騷擾他人，即時試機。此乃原裝正貨，在金獅影視店購入。
聯絡方法：71128756 A/C 6012
（留台說明買或賣）



日版超任換 N64

本人誠用超級任天堂日本版和超任博士第七代32M，連火牛、手掣三個、AV線、原裝盒帶三盒、四十多隻遊戲磁碟及三十隻空碟、磁碟盒一個，買入不到個月，操作良好，有盒和說明書，去換N64主機一部，連火牛，手掣一個，AV線，盒帶要瑪利奧、水上電單車、實況足球，其中之兩盒帶，要有盒和說明書，操作正常。（只交換，不買和賣，在火車站交易）
聯絡方法：4:30PM-9:45PM
電26411554亞傑洽



誠讓 PS 啡盒機

日本製PS第一代啡盒機，備有S端子輸出（已改機），適合追求高畫質玩機人仕，連火牛、AV線、手掣一個，價$2000。
聯絡方法：71126441 CALL 1195留口訊（名、電話）



誠讓 3DO

本人誠讓PANASONIC 3DO，手掣一個、AV線、火牛、數隻遊戲，價$600（不二價）（馬鞍山區或大學車站交易）如人不在勿說來意。
聯絡方法：5:15PM-10:00PM 電26411554阿傑洽。



讓 SATURN

讓SEGA SATURN連VCD卡、AV線、火牛、手掣一個、原裝SS雙打手掣一個，GAME 40隻，全部操作正常有盒有說明書九成新。售$3600，可略減。
聯絡方法：71313120 A/C 83



徵 VCD CARD

本人誠徵SATURN VCD CARD一張，性能良好，JVC VCD CARD價$600或VICTOR VCD CARD價$500
聯絡方法：星期一至五（8:00PM至10:00PM）電24653302劉錦燊洽
（在屯門交易）
本年二月十日後才電



徵 PSYCHOPAD

誠徵PS及SS之PSYCHOPAD，K.O大手掣，要說明書及盒，各100元。另讓鄭秀文放不低珍藏版CD，價180元。讓NBA籃球咭一套，共三百多張，所有籃球名星齊全，九成新，價五百元或可用SS心跳回憶限定版或同級生if另加V-GOAL 96換，配件要齊及原裝。（在火車站交易，此廣告兩個月內有效）。另徵求X指定之SS原裝遊戲，價大約70-190元。
聯絡方法：4:30PM-10:00PM致電26411554阿傑洽



讓 SS 原裝遊戲

本人誠讓SS原裝遊戲，FIGHTERS MEGAMIX、OVER DRIVIN'GT-R賽車、VIRTUA COP 2，3隻GAMES共$800元。有意請來電。
聯絡方法：電25975349傑洽



讓背包型震盪器

本人誠讓AURA INTERACTOR，背包型震盪器，（第四十期GPM——遊戲配件聯真D介紹過），九成新，只買3數月，可略減，原價$850，現售$450。另徵SS版美少女夢工場2，必需八成新，包裝完整，價二百。
聯絡方法：逢星期一至五，晚上6時至10時，電23242099恩洽。
（如人不在留話和名必覆）



讓遊戲誌

讓遊戲誌第3、4期及第20至40期，八成新，每本20元，不議價，沙田區交易。另SS少年街霸$150九成新。
聯絡方法：早上十時至晚上九時電26939457豪洽



誠讓 SATURN

（白機）主機一部，連火牛、原裝手掣兩個、AV線、兩隻原裝遊戲《VIRTUA COP 2》連原裝光槍、《灣岸賽車》，九成新，買入不足兩星期，操作極佳，誰人想做SATURN霸王，就快些打來，價2600元（可略減），不二價者送擴張RAM一盒。（在火車站交易，此廣告有效期至下一期遊戲誌）
聯絡方法：5:00PM-8:45PM致電26411554阿傑洽



誠讓新款軚盤

本人誠讓新款軚盤一個、有腳踏、適合N64、PS及SS，有盒、說明書，買了不足一星期，原價$700，現售$550，（可略減）。另徵GAME PLAYERS第24、25期，各15元（可略減）。
聯絡方法：有意請電71128168 CALL1501請說來意，必覆。



有 SATURN GAME 賣

ENEMY ZERO、月花霧幻譚、THE TOWER $250。
V GOAL、GUNDAM外傳（1）、GUN GRIFFON $150。
另SATURN大手掣$250送DAYTONA。
聯絡方法：阿文27070455
（如人不在留電必覆）



讓 PC CD-ROM2

PC-ENGINE CD-ROM（連手掣、街機咭、20多隻遊戲）$1000。另有大量HU-CARD出讓，價電議。
聯絡方法：電71128878-1985
留姓名、電話。

讓 SG

讓：SG連CD-COM、連手掣、3.0咭、20多隻GAME。$1200。可略減。
徵：GUNDAM G NEXT盒帶$300連細帶。
聯絡方法：72977480
留姓名、電話。

讀者戊：「很煩呀！我玩厭了，真不知如何處理。家裡又沒有位置安置，但我又想買多些新GAME，還是賤價賣掉吧。」

讀者丙：「不行！這太不負責任了，你怎可不替它想想，可能有人想收容它呢。」

讀者戊：「那麼我應怎麼辦？」

讀者丙：「你要找〇〇的抉擇！」

讀者戊：「……？」

讀者丙：「還是先找這裡吧……」

姓名：遊戲跳蚤市場

服務性質：給予讀者版位，刊登買賣遊戲主機或軟件之廣告，進行公平交易。

服務時間：二十四小時ON CALL(BY POST……)

，要求服務方法：請留意專用表格

刊登規則

一．必須以本表格填寫（影印本亦可）

二．必須填寫真實資料

三．來信必須連同身份証副本乙份

四．一切未經遊戲機生產商受權之遊戲產品，一概不予受理（如磁碟機）

五．來信請寄：香港灣仔駱克道３３號中央廣場福利商業中心７樓；信封面請註明<遊戲跳蚤市場>

聲明

一．來信如不按規則指示將不會受理

二．本刊保留刊登信件的一切權力

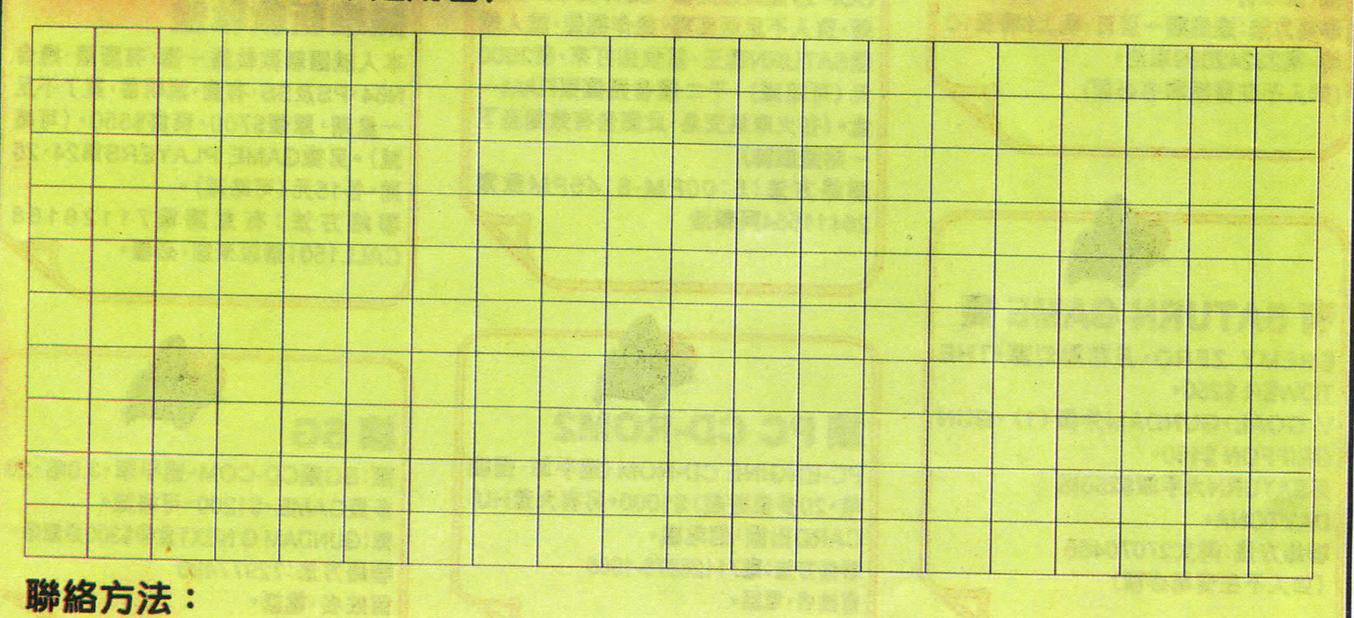
三．讀者所有買賣糾紛，一概與本刊無關

遊戲跳蚤市場專用表格

姓名：　　　　　　　　身份証號碼：

聯絡電話：　　　　　　聯絡地址：

誠徵／讓（請刪去不適用者）



聯絡方法：

金手指指點點

文：神之黃昏

由於收到大量讀者來信詢問使用金手指的方法，所以我決定於今期為大家詳細解說一下它的使用方法吧！

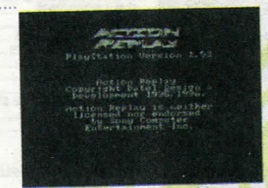
首先，各位可以到有遊戲機售賣的地方購買一個名為PRO ACTION REPLAY（簡稱PAR）的配件，然後插在關上電源的PLAY STATION後方之外部擴張處（一定要緊插，否則是很可能會有HOLD機的可能性），放進了遊戲碟之後，就將PAR右方的開關啟動（拉上是開啟，拉下是關掉），接着就是要開啟PS的電源了，當出現了PLAY STATION的LOCAL之後，就會去到一個PAR的畫面（留意：VERSION 1.94+是沒有PS的LOCAL出現的），這樣就可以進入到PAR的主MENU畫面；在內裏有一共四項選擇，分別是START GAME、SELECT CODE、MEMORY MANAGER及CREDITS，START GAME就是直接開始遊戲，SELECT CODE就是輸入及選擇金手指CODE，MEMORY MANAGER就是接駁電腦使用的FUNCTION，並且可以壓縮SAVE，不過筆者並不提倡各位使用這一個方法來慳SAVE位，因為這一個FUNCTION是十分危險的，最後的CREDITS是看製作人員的名單。在介紹了大概的使用方法之後，現在就說明一下甚樣去輸入金手指了。

首先選擇了SELECT CODE，若是要使用一些PAR內沒有的新CODE，就選擇NEW GAME一項，然後就會去一個MASTER CODE的MENU的畫面，接着就是輸入遊戲的名字，完成了後便按×鍵去離開這一個畫面，這時應該去到了一個有MASTER CODE及NEW CODE選擇的畫面，選擇NEW CODE，然後會轉到另一個畫面，於這一個畫面內可以更改遊戲的名字及輸入這一組CODE的作用名稱，而CODE則輸入下方藍色的表中，不過這一組CODE最多只可以輸入十五個CODE，若然要輸入更多的CODE，就需要重新去開另外一版輸入，DEFAULT或SET的一項就是設定每當一進入PAR時是否自動啟動這一組CODE；完成了入CODE過程之後便按下START鍵後，再選擇SAVE，這樣整個入CODE的過程就宣告完成，再按下START鍵就可以使用所選的金手指來開啟遊戲了。

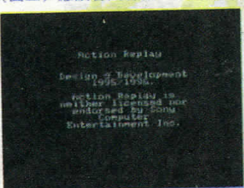
另外，在港所購買到的PAR大多數都是翻版的，相信質素方面筆者亦不需多講吧！所以許多時的HOLD機、CODE不能生效的問題，都是因為這一個原因。



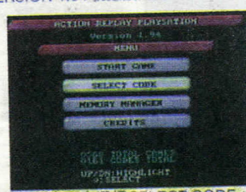
（圖一）裝了PAR後開啟PS主機，在這一個畫面出現後……



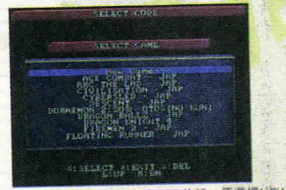
（圖二）應該會出現這一個PAR的畫面；



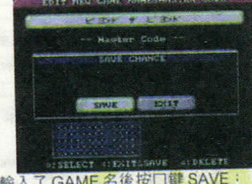
（圖三）VERSION 1.94就應該是這一個畫面；



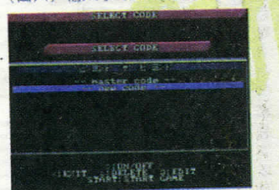
（圖四）在這一個畫面中選擇SELECT CODE；



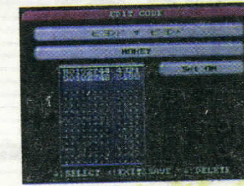
（圖五）若是新加進一些CODE的話，便選擇NEW CODE一項；



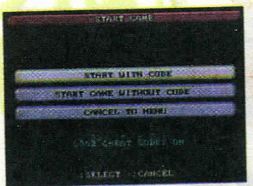
（圖六）輸入了GAME名後按□鍵SAVE；



（圖七）再於這畫面中選擇NEW CODE；



（圖八）就在這裏輸入所需的CODE；



（圖九）完成了之後便按START鍵；



（圖十）可以用金手指橫行天下了！

《烏鴉》

不減能源	80087862 007F

《STAR WARS DARK FORCES》

不減子彈	80095108 03E7
不減能源	80095128 0064

《亨利冒險家》

1P 不減能源	800FC174 0005
1P 不減炸彈	800FC17A 0005
2P 不減能源	800FC1D0 0005
2P 不減炸彈	800FC1D6 0005

《三國誌V》

設定武將時無限加POINT	80150598 0063
劉備的行動回數不減	801136D8 09FF
劉備不減金錢	801136B4 FFFF
劉備不減米糧	801136B8 FFFF
董卓的行動回數不減	80113838 09FF
董卓不減金錢	80113814 FFFF
董卓不減米糧	80113818 FFFF
曹操的行動回數不減	80113680 09FF
曹操不減金錢	8011365C FFFF
曹操不減米糧	80113660 FFFF

《首都高BATTLE外傳》

無限金錢	80056AA2 7E7E

《METAPHLIST μ.X..2297》

不減能源	801A1ECA 00FF

《REAL BOUT 餓狼傳說》

1P 不減能源	80197620 C000
2P 不減能源	8019774C C000

《叮噹2 SOS！仙境國》

無限隻數	800C5D88 0064

《忍者查查丸 霸王忍法帖》

無限隻數	800B5648 0064
無限時間	800B5400 45BF

《超時空要塞VF-X》

不減能源	8013045C 05B0
不減必殺技能源	8009BDDC 0063
不減導彈	8017E308 0144

《NAMCO博物館VOL.5》

《VALKYRIE傳說》

不減能源	8018F4C4 0080
不減MP	8018F4C2 0080
不減金錢	8018F4C6 FFFF

《DRAGON SPIRIT龍魂》

不減能源	801E91B0 0002

《METRO-CROSS》

時間不減	801E1442 0600

《BARADUKE》

不減能源	801600D6 0002

《FIST》

1P 不減能源	8015053E 0100
2P 不減能源	80150AFA 0100

《刻命館》

體力無限	300A33D6 0064
MP最大	800A3454 423F
	800A3456 000F
金錢最大	800A345C 423F
	800A345E 000F

《KING'S FIELD III》

經驗值 999999	801B1DE4 423F
	801B1DE6 000F
無限金錢	801B1E34 423F
	801B1E36 000F

《ARC THE LAD II》

無限金錢	800BD3EC 423F
	800BD3EE 000F
無限SP	800BD3F0 423F
	800BD3F2 000F
怪物圖鑑齊DATA	800BD3CE FFFF
	800BD3D0 FFFF
	800BD3D2 FFFF
	800BD3D4 FFFF
	800BD3D6 FFFF
	800BD3D8 FFFF
	800BD3DA FFFF
	800BD3DC FFFF
	800BD3DE FFFF
	800BD3E0 FFFF
	800BD3E2 FFFF
	800BD3E4 FFFF
	800BD3E6 FFFF
	800BD3E8 FFFF

《第四次超級機械人大戰S》

戰鬥完畢必升LEVEL	80105162 FFFF

《BEYOND THE BEYOND》

無限金錢	80102744 423F
	80102746 000F
八位角色最高LEVEL	80114978 3311
	8011497A 0100
	801149F8 3311
	801149FA 0100
	80114A78 3311
	80114A7A 0100
	80114AF8 3311
	80114AFA 0100
	80114B78 3311
	80114B7A 0100
	80114BF8 3311
	80114BFA 0100
	80114C78 3311
	80114C7A 0100
	80114CF8 3311
	80114CFA 0100

嚴正聲明：PRO ACTION REPLAY並非遊戲機生產商授權生產的遊戲機配件，金手指密碼亦非由遊戲生產商提供，如讀者在使用時或因依賴藉金手指密碼所取得的資料而導致任何損失，本刊恕不負責

有買趁手！
《遊戲誌》補購程序——LOGON！

METHOD A——郵寄

PHASE 01 填妥補購表格（影印亦可）

PHASE 02 寫張銀碼足夠嘅支票；抬頭請寫「CINEASTE INTERNATIONAL LTD.」（郵費每本港幣 7.2 元）

PHASE 03 寄嚟《遊戲誌》（地址：香港灣仔駱克道 33 號中央廣場福利商業中心 7 樓；信封面請註明「補購」字樣）

PHASE 04 等收書啦！

METHOD B——《遊戲誌》補購站

補購站 A 遊戲誌專賣店
補購地址：九龍旺角亞皆老街先達廣場G60舖 TEL:2391-1067

補購站 B 環球遊戲室
九龍深水黃金商場 38B 舖 TEL：2728-3023

補購站 C 動畫精品專線自助店
香港灣仔東方 188 商場 147 號舖 TEL：2838-8394

補購站 D 振邦電腦電業公司
澳門亞利Y架街 6 號地下 W 舖 TEL：212187

注意：親臨補購前請先致電各補購站預訂補購期數

《遊戲誌》補購表格

姓名：

年齡：

地址：

聯絡電話：（日間）

（夜間）

郵寄地址：（如與上列地址不同）

身份證號碼：（ ）

支票號碼：

補購期數	數量	×	單價	= 金額
		×	$35	= $
		×	$35	= $
		×	$35	= $
		×	$35	= $
郵費		×	$7.2	= $
合計				$

郵購地址：香港灣仔駱克道 33 號中央廣場福利商業中心 7 樓；信封面請註明「補購」字樣

備註：
- ◆本刊恕不接受海外補購
- ◆如寄來支票之銀碼與表格上所列補購數量不符，本刊恕不受理，寄來支票將盡快退回
- ◆本刊保留拒絕補購之權利
- ◆如部分期數經已售罄，本刊將不另行通告

《遊戲誌》過往各期遊戲索引（截至第四十三期）

◆代表該期有刊載介紹文章
◆代表該期曾作詳細攻略

由於本刊不斷地收到讀者查詢本刊過去介紹各遊戲的期數，為方便讀者補購，由今期開始特增設本索引。各位讀者如欲補購本刊過往各期，敬請先致電本刊辦事處查看欲購的期數是否尚有存貨。另，由於本刊辦事處並非門市部，並未備有足夠輔幣找贖，敬請各位在親臨補購時帶備足夠輔幣。

PLAYSTATION

5、33、34、36、41期尚餘少量存貨，欲購從速 每本港幣35元正



主持：SPYDER、喬丹

《雞蛋仔》5、6月有新作



席捲全日本的超極級人氣電子寵物飼養機《雞蛋仔 TAMAGOTCH》，在日本那邊早已斷市乃眾所週知的事，在香港亦一度被炒至二千幾三千元，非常恐怖（引用無責任編輯阿三的說話：只要喜歡的話，就算是二千多元也是值得的……）。雖然聽聞4月下旬會有新一批水貨見街，不過根據BANDAI的消息在5、6月將會有新一代的《雞蛋仔》面世，分別是在5月下旬推出，以將寵物養育成天使的《天使之TAMAGOTCH》，與及6月下旬的《發現森林！TAMAGOOTCH》和《發現海洋！TAMAGOTCH》。兩隻《發現！》系列分別有4款不同顏色可供選擇，而最大賣點則是主機本身是會對玩者作出反應的！售價均為1980日圓。其實到底《雞蛋仔》與本欄有甚麼關係？是因為它將會在GAMEBOY和WINDOWS 95上推出呢。（SPYDER）

SS同PS都會出《D&D》！？

SS早上年幾前已經傳話會出《D&D》㗎啦，但係傳傳吓就音訊全無，連街機都已經出埋第二集成年，咁《D&D 2》又會唔會移植落SS度呢？筆者就收到風，話說今年CAPCOM出GAME嘅計劃中，大約會係8月在SS同PS上推出《D & D COLLECTION》，相信會係第一和第二集的〝合體〞版，不如大家就睇吓今次又出唔出得成吖。（喬丹）

VAMPIRE SAVIOR 今冬家用機登場

剛說開CAPCOM今年出GAME的計劃，其中《VAMPIRE SAVIOR》更是一隻GAME未見街就已經決定會移植到SS同PS嘅遊戲，可想而知CAPCOM對此遊戲的重視程度有多高了，而發售日就暫定為冬季。除了《VAMPIRE SAVIOR》之外，多次延期的《MARVEL SUPER HEROES》亦再定於6月發售，同樣是SS和PS兩個版本。而剛推出了一段日子的《STREET FIGHTER EX》就會如大家所料，將會是PS獨佔，相信會在年內發售。PS有《STREET FIGHTER EX》，SS亦有獨佔的移植遊戲《X-MEN VS STREET FIGHTER》，相對起立體的《SF EX》，SS處理平面的《X-MEN VS STREET FIGHTER》來得更得心應手，而且此GAME更應該會是對應擴張RAM咭，預定今年4月推出，SS的玩家相信要儲定$$了。（喬丹）

洛克人賽車特別SAVE卡新情報

《洛克人賽車 ROCKMAN BATTLE & CHASE》將會在3月20日推出，相信各位都應該會知道，不過到底大家又知不知道這遊戲今次所舉行的特別EVENT呢？在日本CAPCOM為了慶祝洛克人推出10週年，於是便趁這次機會舉行名為《洛克人賽車SPECIAL PRESENT CAMPAIGN》的大抽獎，得獎者可獲廠方特別為這次活動所生產的專用SAVE卡，作用是可在遊戲內使用曾經在《洛克人8》裏登場的DUO。那麼香港玩家就沒有機會擁有這張值得收藏的SAVE卡嗎？幸好CAPCOM ASIA將會引入這張珍藏版SAVE卡作發售用，有關詳情請看下期《遊戲誌》。（SPYDER）

PS降價？可播VCD？

傳聞已久的PlayStation降價大行動雖然還未在日本展開（因為根本就唔夠機賣！），遠在歐美地區已開始進行減價戰了。先說歐洲方面，除了主機價格將會減至21000日圓至28000日圓（視乎地區而定），更會將出像日本的THE BEST系列的白金系列。至於北美那邊，主機會減價至149美元的水平（1150港元左右），比日本還要便宜。最後的情報是有關ASIA PROJECT內四個地區，快將推出型號為SCPH-5903的全新主機，規格上的主要差別是內藏了播放VCD的部件，玩者可用這款PS主機來直接觀看VCD ver 2.0規格的光碟，售價是2580港元。（SPYDER）

櫻大戰SCREEN SAVER

SEGA將會推出名為《帝國華擊團 電幕倶樂部～櫻大戰 電腦附屬配件集》的珍藏用光碟，裏面除收錄了120款不同的聲音WAVE檔外，還有40款以上的精美壁紙，只有三萬隻的限定版更連同MOUSE PAD一併發售，SAKURA FANS記得唔好走雞喇。4月4日發售，售價為3980日圓（普通版）和4800日圓（限定版）。（SPYDER）

棍界風雲

上期對各位講述過有關PSYCHO PAD KO被人抄襲設計的事件，原來還有下文，生產商方面已決定對涉嫌抄襲者作出訴訟，若有最新消息將會為大家公佈。（SPYDER）

水貨好賣過行貨

一直以來，差不多每位PS的玩家都期望PS能夠像SS般有較廉價的行貨GAME，但事實上現在行貨GAME的銷量是令人側疑的，就以先前的《FF7》為例，大多數人都較偏向買原裝日版的水貨，但始終因貨源有限而使很多人買行貨。而今次推出的《MACROSS VF-X》便沒有那麼好彩了，可能代理商將個月的宣傳集中在《九龍風水傳》的身上，使人忽略了此GAME，又可能因為想儲此GAME的MACROSS迷都買水貨，而其他的則可去100蚊5隻搞掂。最後令到水貨仲好賣過行貨，怪不得啲行家都齊齊叫奇怪。（不過行貨的黑白說明書又真係差咗少少嘅。）（喬丹）

真說侍魂一再延期

當年PS有一隻《VAMPIRE》延遲了足足成年才推出，現在SNK亦有一隻相類似的遊戲有此現象，這就是以侍魂人物為題材的RPG《真說侍魂 武士道烈傳》，上次所收到的消息是NGCD版將會在3月28日、PS與SS版在4月25日推出，結果廠方先宣佈NGCD版會推遲到5月下旬，最後更說3個版本都會在6月27日發售……記得去年這GAME正式有確實發售日公佈是在7月左右，差不多一年了，希望到6月27日真的可以推出吧。（SPYDER）

FALCOM名作重現SS

KONAMI兩新作速報

有3隻新作要向大家介紹，首先是由VICTOR將會在11月推出，移植自FALCOM的3隻ARPG名作的珍藏集《FALCOM CLASSICS》，裏面有《DRAGON SLAYER屠龍者》、《XANADOU沙那多》和《Ys伊蘇國》，5800日圓，初回版更附送角色資料集SPECIAL DISC，6800日圓。至於KONAMI方面，先有《沙羅曼蛇DELUXE PACK》，收錄了《沙蛇》兩集與及另一隻橫向沙蛇系STG《LIFE FORCE》，發售日及價格未定；另一隻是和RED COMPANY（《櫻大戰》、《天外魔境》）所合作的《看見騎士》，戀愛SLG，98年春預定。（SPYDER）

版位關係，有關各編輯對SEGA統一化的意見將延至下期，請見諒

街頭GAME霸王

文：ZAC

新GAME幾時到？錢袋幾時好？

鐵拳3到咗嘞！

吓？唔知邊度有得玩？去「同羅彎細茂」啦。嗰度晨早就已經到咗。小弟嗰日就同友好呀WIRM一齊去咗試機。玩咗幾鋪之後，發覺操作方法基本上同上一集差唔得太多，好易上手。但係可能今集冇咗小弟至愛呀MICHELLE（就算有，根據個故事嚟計，佢都已經成40歲上下嘞陰公），再加上呀NINA姐啲衣着又保守咗，所以小弟就有少少不滿（唉，長大啦，孩子！）……

點都要再講EX

哩個《STREET FIGHTER EX》近排稍為回落（冇計，隻《街霸III》到咗），但係小弟就搵到啲關於哩隻GAME嘅料，希望對仲有玩緊嘅機友有幫助。原來哩個阿JACK（戴帽嗰個）仲有招隱藏超必，叫RAISING BUFFALO，指令係←儲→←→＋K，性能同呀SKULLOMANIA嗰招SKULLO DREAM一樣。另外，原來「呀蘇」招超必FINAL ATOMIC BUSTER可以一次過用晒三個LEVEL㗎！方法好簡單，指令係近身將控桿轉兩圈＋三個拳掣就OK！仲有，遲啲會出一個叫《STREET FIGHTER EX PLUS》（暫名）嘅改版，唔知大家有冇興趣玩吓咁呢？

果然係新一代！



萬眾期待嘅《街霸III》終於到咗，今集叫做NEW GENERATION（新一代）。果然，隻GAME令人有一種全新嘅感覺。而要做到哩點就真係唔易，畢竟街霸系列已經推出咗咁多集，好多系統，人物呀都已經深入民心，要改變一啲都唔易。今集除咗主角換咗做ALEX之外，亦加入咗好多未曾喺街霸系列出現過嘅系統，好似前衝急退、BLOCKING等。而今集有樣嘢唔知大家有冇發現到，就係好多人物都冇波放。咁做法，咪即係逼大家玩埋身戰，令哩個戰況更為激烈？就哩幾點，就知道CAPCOM敢去嘗試，唔會俾人一個「食老本」嘅感覺。不過話時話，哩啲咁嘅改動，令到好多玩開街霸系列嘅機友都唔係咁習慣，希望佢哋會好快咁適應，然後「露兩手」俾大家欣賞吓啦。而其它操熟咗或者正在操練中嘅機友們，記住喺嚟緊嘅7月會有比賽呀，努力練習啦！

死完又死，死返出嚟



講開又講，有一班機友正喺度等緊CAPCOM另一隻新作，哩個魔域戰士III《VAMPIRE SAVIOR》（海外版叫《DARKSTALKERS JEDAH'S DAMNATION》）嘞。哩隻GAME嘅前兩集幾好玩就大家都知啦，香港就改編過做漫畫，日本方面就將會改編成動畫推出，可想而知哩隻GAME喺港日兩邊都好受歡迎。今集冇咗三個舊人物，多咗四個新人物，系統方面就有好多改動（詳情請參閱本誌第43期，此乃廣告）。其中哩個新人物之一嘅「小紅帽」就甚得「喜歡細蚊仔」嘅ARES歡心，而小弟就幾睇好呀「蝙蝠女MORRIGAN」個妹LILITH，不過呀MORRIGAN個樣就越嚟越……唔，咁就兩個都要啦！哩隻GAME預計97年初夏見街，等吓啦。有料到嘅話我哋一定會報嘅，放心！



R.B.S.

唔知大家有冇睇今期《REAL BOUT餓狼傳說SPECIAL》啲料（此乃廣告）？希望對大家有用。其實仲有少少嘢喺哩度補充一下。原來呀唐福祿喺「串人」嗰陣時連按C掣嘅話，佢條POWER BAR會自己喺度加㗎。另外仲有一招連招推介。TERRY：跳前C、A、B、→＋C、←＋C、POWER CHARGE、TRIPLE GEYSER，合計9 HITS，哩一招中咗嘅話，就算唔死都要變冇血人呀，不過又幾難出㗎。

新生三人組



講開《餓狼》，就唔可以唔提《KOF'97》嘅人物名單。哩個新隊伍係由山崎龍二、BILLY KANE同BLUE MARY所組成，咁啱哩三個都係《餓狼》系列嘅人物，唔通《餓狼》受歡迎啲？佢哋係由日本三本雜誌嘅讀者一齊投票選出嚟嘅，而SNK亦正式向外界公報結果，相信佢哋喺《KOF'97》出場嘅機會達95％以上。日本方面啲讀者就好踴躍投票，好似有人投黑子（《侍魂》系列）、藤堂龍白（《龍虎之拳》）、BIG BEAR（《餓狼傳說2》、《餓狼傳說SPECIAL》）……而小弟最想出場嘅隊伍，就係「馬騮仔」（喺TERRY嗰版出現嗰隻）＋「鴨仔」（同DUCK KING一齊嗰隻）＋「鱷魚」（喺呀JOE嗰版出現嗰隻），哩一隊可以叫「得意動物隊」……

彩京新作幾時有得玩？



哩隻《SOL DIVIDE》係彩京第二隻橫向「飛機GAME」，今次用咗電腦動畫嚟做，所以見到啲畫面唔錯。哩次會有一個新系統，就係用「發彈」、「魔法攻擊」、「魔法選擇」三個掣。「魔法攻擊」係由你平時喺隻GAME入面攞到嘅魔法道具嚟決定用唔用得，有啲似平時所謂嘅「大彈」。而哩個「魔法選擇」就係用嚟揀用邊種「魔法攻擊」，而隻GAME入面就有成11種魔法俾你揀，而唔同嘅魔法都會對相對屬性嘅敵人特別有效。但係彩京啲GAME不嬲咁勁（敵人啲飛彈陣），到時都唔知夠唔夠時間去揀魔法啦。仲有，如果長按發彈掣，就會出現一種叫「斬」嘅攻擊方法，而如果喺「斬」攻擊時連按發彈掣，就會出現一種叫「連續斬」嘅攻擊方法。至於實情係點？咁就要再等吓先知嘞。







魔法草蜢

MAGICAL HOPPERS

很久沒有玩過一些又趣緻、又可愛的動作GAME，以往的這一類型遊戲，如《孖寶兄弟》系列、《奇奇怪界》、《KONAMI世界》及較近期的《NIGHTS》等等，都會是筆者的首選；最近推出了一隻新GAME，它的風格與前者都是大同小異，畫面除了相當不俗之外，玩法亦非常不錯，這一隻就是《魔法草蜢》了。



玩法簡介

這一隻遊戲的玩法，大致上有些與《孖寶兄弟》系列差不多，人物是可以利用跳躍來踩死敵人，而且在取得了一些ITEM之後，還可以使出魔法來攻擊敵人，魔法的ITEM一共分為三種，分別是火球、冰結及縮小。在遊戲中，是有兩名人物可以選擇的，兩名人物都有一招不同的特技，古拉姆（男）是擁有一招「轉轉攻擊」，這一招式在地上或空中都可以隨時使出，可靠實用；高比（女）雖然沒有「轉轉攻擊」，但是她的跳躍高度比起古拉姆好，她還有一種特殊能力「飄浮跳躍」，只要跳躍時多按一下跳躍鍵，就可以作二段跳了，若各位想轉換人物的話，只要在MAP畫面中按△鍵就可以了。在遊戲中有時會出現一些鎖匙的，這些鎖匙的用途就是於這一版中開啟一條道路去給你取得一些ITEM或是過版，所以每當看到了這一些鎖匙的時候，都要設法取得。在每一版之中，最多的ITEM都莫過於金幣了，這一些金幣若取得300個的話，是會獎你的一隻人數的，若然能夠取得一個有2字的金幣，10秒之內所取得的金幣就會自動×2。在回復方面一共有兩種ITEM，大心就是回復體力，而小的那種就是增加體力上限一格。


■心：增加體力上限

■心：回復


■紅金幣：5枚金幣

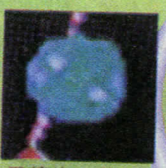
■綠金幣：1枚金幣

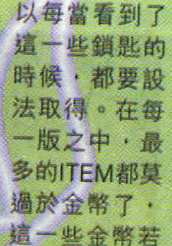

■冰結：將敵人結冰（魔法ITEM）


■火球：射出火球燒敵人（魔法ITEM）

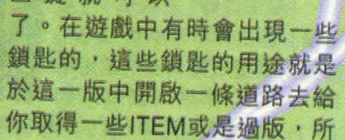
■紫金幣：25枚金幣

■雙倍時候：10秒內取得的ITEM×2


■縮小：將敵人變得很小（魔法ITEM）




■鎖匙：進入一些隱閉地方

PS
ACT

製造商：BANDAI
發售日：發售中
價格：6800日圓
容量：CD-ROM

鍵的用途

×鍵——跳躍或踩敵人，高比是可以作二回跳躍
□鍵——取得魔法ITEM後可以放出魔法攻擊
○鍵——只有古拉姆才能使用，按下會使出「轉轉攻擊」
△鍵——於MAP畫面中可以轉換人物
十字鍵——控制人物的方向，按↓會蹲下

首五版簡介

LEVEL 1——SKULL FORTRESS

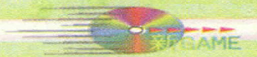


由於這是第一版，所以難度並不是太高，於一開始時，各位可以跳過入口處，這就可以取得一件魔法武器——冰結的；在行了不久，有一些綠色的圓狀的物體，只要跳上去緊按跳躍鍵，就可以借力跳得更高，這裏是可以練習一下跳躍的技巧，因為在後期的版數中，是十分需要跳躍的技巧來過關的；在穿過了瀑布之後，就會到達了一個新地方，這裏的難度雖然不高，但是若各位的跳躍技術不太好的話，就不能取得位於高處的ITEM了；當進入了城堡內，在較高的地方是會有一個1 UP取得的，若看見了一處圓型的平台，就是過關的地方了。





© BANDAI 1997



LEVEL 2 —— HOLLOW STAIRWAY

一開始都是十分簡單的地方，當行了一段路程後，就會取得一條鎖匙，不過各位一取到了鎖匙之後，就應該立即退回原路，因為那一道釘牆是會壓向你處的，只要一直退回起點，就會多了一道梯級，跳上去之後，就可以到達升降板處，這裏由於完全沒有敵人，所以各位可以盡量去取得金幣；當到達了頂樓，就會見到一些花朵，只要小心的跳過了它們，就可以到達圓型的過關處。






LEVEL 3 —— DUNGEON TOWER

於這一座塔中，最麻煩的就是那一些會噴火的機關了，但其實各位不要着急的話，要不受傷通過是不難的；當看到一些有火圍着並且會轉的金幣，各位只要在旁邊的彈床不停地借力向上跳，就可以完全取得那一些金幣了；當乘搭了纜車，就可以去到有很多陷阱的地方，於這裏筆者提議各位盡量靠上方走，這就可以減低過關的難度，而那一些綠色的水晶狀物體，是會不停噴出一些火球，大家當看到了它的時候，最好站一會看看它每噴一個火球的時間需要多少，才跳過去，這樣應該會比較安全。再乘纜車到了一處彎彎曲曲的地方，往上方的路一直走，就可以去到一個往下方的小穴，跳下去的話，就可以取得了鎖匙，再一直走的話，是可以輕易地去到過關點的。






LEVEL 4 —— LOST CAVES

這是一個十分多花朵、蜘蛛的地方，而且還有十分多的落石，所以一定要步步為螢，不要急於向前行；各位還要留意的，就是地上有綠色液體的地帶，因為這一些地面是十分滑的，所以各位可以就這一點去取得上方的魔法ITEM——縮小，接着的敵人全都可以利用這一招來應付，否則若要通過這裏是有着一定的難度的；當遇到了一些尖型的怪物而又沒有縮小魔法的話，是可以在牠們面前跳起，再用「轉轉攻擊」來在牠們的下面通過；當到達了一處行蜘蛛絲的地方，再走不久，就會去到另一處地方，這裏有一些像噴泉的地帶，當跳上了泉頂時，緊按跳躍鍵的話，是可以跳得更高的；在最高處往右走，會到達了一段有許多落石的地方，同樣地看清看楚才走，就可以到達過關處了。

LEVEL 5 —— FUNGUS GROTTO

這一版的一開始，是有一條向上方走的路，若能跳上去的話，通過這一帶就會輕鬆得多；在一些草菇之上，是會有一些蝸牛出現，而地上亦會充滿黏液，所以站在上面的時候都要十分小心；在這處的中段，是有兩條石柱的，當經過這裏的時候，角色就會化成青蛙，除了跳躍力高之外，其他的行動都不能使用，但若一直走下去，會有另外的兩條石柱，通過了之後，人物就會變回正常；到達了另一個區域，是要靠快速的反應來通過一段十分滑的道路，各位記得經過一些石柱前蹲下，否則是會受到傷害的。










遊戲誌別冊攻略 VOL.003

FINAL FANTASY VII™

ファイナルファンタジーVII

攻略全書

J.J.、福田、天草四郎、米奇捨身之一擊——

加強內容
緊急加頁

元祖小說式攻略
完全領略 FF 真味

全地圖揭載
寶物秘道絕不放過

全道具、武器、防具、魔法、召喚獸表
快捷速查一目了然

敵人能力一覽
知己知彼百戰百勝

FINAL FANTASY VII ファイナルファンタジーVII 攻略全書



212 頁粉紙彩色精印定價港幣 50 元正
與你一同勇闖 FF 世界

© 1997 SQUARESOFT

鬼畜王RANCE

集末世英雄與美女剋星於一身之攻略

TEXT：FUKUDA
協力：RANCE、神之黃昏



第0章 盜賊王之最期

搶劫





遊戲一開始，說到身為某山賊組織的新一代頭目RANCE[ランス]，與及跟隨他多年的女奴隸斯露[シィル]、山賊兄妹蘇烏[ソウル]和斑特[バウンド]，在希魯曼國[ヘルマン]東面某山洞內以巢穴為據點，進行一般賊的行為──專選只有老弱殘兵看守的城鎮來搶劫。





在山洞南方有兩座小鎮：左邊的高拿古[ゴーラク]和右邊的奧拉捷斯托[ウラジオストック]，RANCE可隨意向這2座鎮進攻，不過別忘記每週的「例行公事」，去發揮RANCE哥「特級武器」的威力呀！因為是可以賺取經驗值的。（又食又拎？！）

戰鬥



正常來說，通常都會建議玩者先攻高拿古鎮，因為戰勝後可在鎮內發現獵物──少女艾娜索[アナセル]。在這裏先向各位講述有關戰鬥的要點，由於隊伍是由2名前鋒和2名後衛所組成的，而只有像魔法使或以弓箭作武器的人才可在後排攻擊，所以要緊記別將驍勇善戰的武將排在後方（當然，若是儲經驗值則毫無問題）。另一方面，正常來說攻守雙方都只可派出戰場上可容納的人數上陣，因此若武將的兵士數一旦低過可容納人數就要親自出戰（間接攻擊除外），這樣便較容易被敵方削去武將的HP致死。至於戰鬥地點方面，野外戰能容納的兵士數很多，適合對付擁有很多士兵而實力不強的敵人，而市街戰則可提高地形效果，適合防守時使用。





製造商：ALICE SOFT
發售日：發售中
售價：8500日圓
容量：CD-ROM
JWIN95專用
18禁

和艾娜索H

將艾娜索捉回來後，就可用ハーレム指令來和她H，隨後她會告訴RANCE在高拿古鎮住了另一名美少女美路斯[メルシィ]。

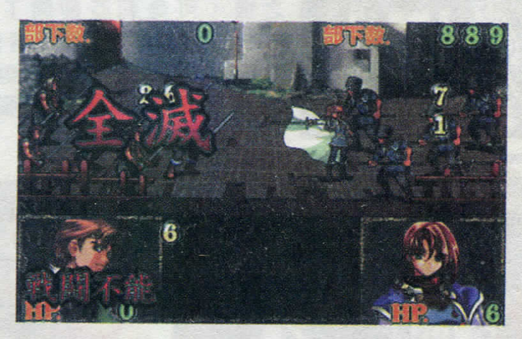


破滅

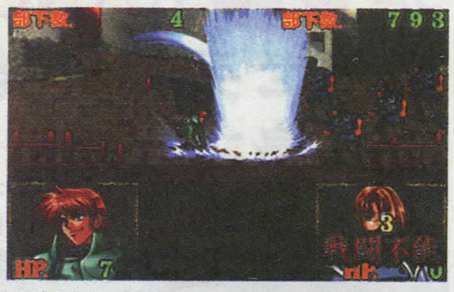


這時，希魯曼國的第1軍將軍尼獠哥夫[レリューコフ]得知國內出現了不識好歹的山賊，於是便叫遺跡警備大隊的露比蘭[ルーベラン]去對付RANCE等人，現在RANCE只要一再進攻高拿古鎮，在戰勝後雖然找到了美路斯，可是卻被剛來到的露比蘭攻擊，由於實力有明顯差距，所以戰敗的RANCE便荒忙而逃；斯露與蘇烏則被關在波哥Z[ボルゴZ]的監牢內。





邪道攻略：盗賊王誕生！



其實也不一定要輸給露比蘭的，因為只要掌握RANCE能開山劈石的必殺技——RANCE ATTACK[ランスアタック]，就有勝機把她打敗。首先不要和艾娜索H，這樣便可將敵人侵攻的時間拖延，接着要不斷執行ハーレム指令和攻擊兩條村以增加經驗值升級（最理想是LV.2）。到了6月3週，不管有否攻擊高拿古鎮露比蘭也會向RANCE進攻的，這時便要靠點運氣——求神拜佛也不要讓她打死RANCE，這時RANCE要不斷以「待機」來儲必殺技使用次數，按滑鼠右掣來使用必殺技，直接制去她的HP值，否則她的900兵一定能將隊伍全滅。

盗賊王

まあよし、グッドだ！がはは！ 終

只要幸運女神肯站在玩者這邊，4～6記RANCE ATTACK就能解決露比蘭，成為天下最強的——盜賊王！！！（ENDING）

第1章 利薩斯王之誕生

逼婚


マリス・アマリリス


見当 かなみ

RANCE在着草的途中，暈倒在利薩斯國[リーザス]與希魯曼國之間的山道，幸好在成為棄屍前被路過巡邏的女忍者見當可奈美[かなみ]拾回利薩斯城。經過3日3夜後，RANCE終於醒來，當看到身旁的是極度迷戀上自己的莉亞公主[リア]後，便想哄她借兵剷平希魯曼國以洩心頭之恨，可是莉亞卻開了一個條件：RANCE要以利薩斯王的身份出兵才行，換句話説即是逼RANCE和她結婚。別無他法下，RANCE唯有服從莉亞的意思……

リア・パラパラ・リーザス





婚禮後的驚人宣言





一週後，二人閃電結婚。在晚上H過後，第二天RANCE便首次對利薩斯國內的百姓發表演講，可是野性鬼畜的RANCE竟然説出「若不服從我就要死，哈哈！」這番話，結果馬上帶來副作用——翌日內亂爆發。

四大武將

負責內政的瑪莉斯[マリス]對RANCE説今次的內亂，是由利薩斯國四大武將之一的白將軍艾克斯[エクス]所帶起的，他連同其餘叛眾合共6500人已將南面5個鎮佔領了。此時瑪莉斯帶來了另外3名將軍——黑將軍巴里斯[バレス]、赤將軍林克[リック]和藍將軍葛杜白[コルドバ]，與及4名武將介紹給RANCE認識。現在寶物庫內應有RANCE用的利薩斯聖劍及林克的バイロード，兩把劍的攻擊力都是2。


コルドバ・バーン


リック・アディスン


バレス・プロヴァンス


キンケード・フラッツ


レイラン・グレクニー

アスカ・カドミュウム



メナド・シセイ

內政

由現在開始便正式進入遊戲，玩者可先以「帝都建築」指令來興建巨大圖書館，以備不時之需，至於士兵分配方面現時應先替攻擊力甚強的林克加兵，當然要經常和下屬談話吧；留意每週


フルーペット




セシル・カーナ



收取資金的同時會補充部份兵力的。另外，若有閒錢應先從商人處顧用傭兵西斯露[セシル]和盧仕[ルイス]；切記別向商人購買蕾佩嘉公仔[レベッカ]！否則後來便無法將蕾佩嘉帶回後宮H。

和女僕們H



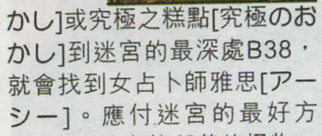


在選擇ハーレム指令時，有時會遇到在房內打掃的女僕鈴美[すずめ]和雲迪[ウェンディ]的。鈴美沒有問題，但若要和雲迪H，RANCE就需要用點方法才行。和雲迪H的方法，首先是要選擇和她ハーレム，被她拒絕後便要到普亞村[プアー]右邊的魔物的洞窟去，在B5打倒頭目マーダー就可取得寶物大魔王之壺，這樣的話便會隨機發生雲迪不謹打碎這個壺、而被RANCE以「特級武器」教訓的事件。（若無需特別條件，下文將不會介紹如何去和美少女們H）

遠離的宮島

在利薩斯城正北方遠處有一座興建在浮空島上的迷宮，到達那裏的必經通道只會在每個月的第1個星期出現，RANCE只要持有最高之糕點[最高のおかし]或究極之糕點[究極のおかし]到迷宮的最深處B38，就會找到女占卜師雅思[アーシー]。應付迷宮的最好方法，就是以有5000兵的傭兵西斯露來清理途中妨礙着的怪物，因為打敗敵人只有1 EXP，所以不要浪費無謂的兵力。由於現時沒有糕點和需要占卜的事情，還是到適當的時候再來找她吧。





反亂軍攻勢

由現在起反亂軍在每個禮拜都會派兵攻擊利薩斯國各處，而通常都會兵分2路，為免因沒有人出來應戰而導致棄城，所以要計算清楚落場參戰武將的人數，有效得知敵方實力的方法是利用女忍者可奈美。有一點想告訴各位的，就是別號藍之壁的葛杜白將軍防禦力極高，守城戰一流。





速攻戰法



為了要盡快拯救被困於希魯曼軍手中的斯露和蘇烏，RANCE需要盡快擺平內亂一事，因此先向柏蘭茲[バランチ]和伊斯[イース]着手，這樣便可斷掉叛軍在其總部．奧古斯[オークス]的去路。在戰鬥中若敵方首領艾克斯戰敗，是不會死掉的，然而只會全軍撤退，不過我方就完全不能死去一人，因為是無法令他復活的，請注意。

臨時徵收

和《三國志》不同，這遊戲的臨時徵收是不會減低人民的忠誠度的（因為根本沒有……），這指令的作用純綷是用來引發事件的。在利薩斯城執行臨時徵收，可取得寶物安全盆栽，有時再執行也可取得像最高之糕點等寶物。若不是像安全盆栽這種需要在特定地方執行臨時徵收來取得的寶物，其餘寶物可在任何一個城鎮取得。

和夏玲H

只要在戰鬥中將黑將軍巴里斯的女兒夏玲[ハウレーン]打擊至戰鬥不能，取勝後RANCE便可令她加入利薩斯軍，兼且可用ハーレム指令和她H。

和美露菲斯H



和夏玲的情況相近，只要在戰鬥中將美露菲斯[メルフェイス]打擊至戰鬥不能，取勝後會發現她突然發狂不斷找男性H，RANCE只要選擇和她H就能拉她入隊，否則她便馬上死去。不過要記着，在替她解開這咀呪前，每2個月都要和她H一次，否則她也會發狂而死。

猛攻叛軍據點奧古斯

兩名同伴已得，RANCE現在可全軍攻向叛軍總部奧古斯鎮，只要能夠在這裏將全部守將擊倒，就算左邊兩鎮仍未取得也會自動變成屬於RANCE的。由於敵方已再沒有魔法師，因此RANCE可利用魔法師艾斯加[アスカ]，對着艾克斯不斷用魔法攻擊。



叛軍的結局

將艾克斯帶回利薩斯城聽待發落，RANCE為了將來着想還是讓艾克斯當其部下吧，不過現時是無法動用他的，等等吧。





和模糊子 H



在修時[サウス]鎮進行臨時徵收，就會碰到傾慕RANCE的少女模糊子[もこもこ]，接着便可帶她回後宮以ハーレム指令和她H：注意若太遲才去找她，她就會被DX會的人所捉走，以後也不會再出現。

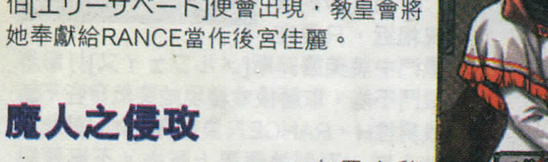
第 2 章 拯救斯露與蘇烏

AL 教團



當RANCE平定內亂後，在利薩斯城西南方遠處海上的AL教團正商量應付他的對策，結果教皇蒙拿魯[ムーララルー]叫部下當使者往利薩斯國去。不久，AL教團使者到達利薩斯城找RANCE，問這名新君主會否願意繼續每週向教團捐獻650萬G，為免令教團有藉口對利薩斯國進行聖戰，每週派人攻打RANCE 1~3次，暫時還是忍一忍他們吧，遲點才向他們進攻。

和伊利沙伯 H



當RANCE還未消滅AL教團前，只要到教團去探訪，在第3次時少女伊利沙伯[エリーザベート]便會出現，教皇會將她奉獻給RANCE當作後宮佳麗。

魔人之侵攻



在眾人稍為鬆懈之時，一隊魔物突然襲擊利薩斯國，將它們解決後有一名魔人菈・莎依謝魯[ラ・サイゼル]直接攻入皇城，叫RANCE立刻交出日前潛入利薩斯國境內的小公主[リトルプリンセス]。由於RANCE完全不明白敵人的說話，於是便向她還擊，可是目前是無法傷到魔人身體的，固此還是不斷防禦來捱過這幾TURN較好。注意，由下一週開始魔人是會不斷向利薩斯國進攻的（平均1~3次），請記得保留兵力應付。

魔王・美樹



不一會，3名自稱是被魔人所追的人：美女日光、少女美樹與及身受重傷的青年健太郎，會達利薩斯城要求暫時棲身避難，RANCE看2名美女份上當然答應了。翌週瑪莉斯會告訴





阿RANCE哥美樹的真正身份原來是魔王，現在正邪兩方的魔人部隊均盡全力來找她，這時RANCE若只是選擇「看看她的樣子」，那麼利薩斯城內便會增加了一個選項：魔王的房間，到那兒去可看見美樹正照顧着傷重未癒的健太郎，再對她說「是來幫助你們」便可。



不過，假如RANCE對瑪莉斯說「去侵犯她」，他就會到其房間去和美樹H。雖然已用符咒將她的手腳封印起來，可是當RANCE進入美樹時利薩斯城突然發生大爆炸，做成超巨大的破壞。這時，由於健太郎被爆風炸死，極度傷心的美樹決定跟魔人們返回祖家，回復魔王的意識，變成魔族小公主。數週後，美樹迅速平定魔族兩幫人的紛爭（因為無人有可能傷到變回魔王的她），帶着410000名部眾東征，RANCE見狀已知大難臨頭，馬上着草……這就是一夜風流的代價。（ENDING）

和莉娜 H



RANCE是無法直接對親衛隊隊長莉娜[レイラ]執行ハーレム指令來H的，解決方法是由於在首次H失敗後會聽到親衛隊的情報，接着和親衛隊成員H，隨後和莉娜談話，她為了不想RANCE再去騷擾其部下，於是便以自己的身體作為RANCE不再攪她們的條件。

和美娜特 H



與莉娜的條件相類似。首先RANCE要選ハーレム來和美娜特[メナド]H，被拒絕後和她談話兩次，得知她有一名親密男友的情報。接着，讓她獨個兒出去戰鬥（最好是攻打捷奧[ジオ]，因敵方的守備力和攻擊力很高），當其兵士數低過300便馬上撤軍，如是者做第2次時便可看到她和其男友H，得知他想美娜特替他偷取軍資金以助其父度過難關。後來瑪莉斯向RANCE報道美娜特好像私自動用了軍資金，在RANCE找她問清楚時其男友突然出現，並將一切罪名推到她身上。RANCE將這名騙子誅殺後，可用ハーレム來和美娜特H。

聖刀日光



正當RANCE在苦惱着到底如何去對付魔人軍——他那把能夠傷害到魔人的武器．魔劍卡奧斯[カオス]已被列特村[レッド]的女神官施路[セル]所封印，此時美女日光在RANCE面前出現，RANCE和她H後就會變回攻擊力10、另一件能劈入魔人的武器聖刀日光，借助它可向來犯的魔人們反擊，因敵人一旦被減去HP便會逃走。



保護者

在美樹投靠利薩斯國的第2個星期，由正義一方的魔人漢妮多[ホーネット]所遣派來找尋美樹的魔人莎迪娜[サテラ]與米家拉斯[メガラス]會來到利薩斯城找RANCE。雖然她倆會加入我方，不過只會參與對付魔人的戰鬥；另外要注意的是除了利用聖刀日光與魔劍卡奧斯外，只有魔人才能傷害到魔人。


シーザー


サテラ


メガラス

敵方魔人先頭部隊陣容

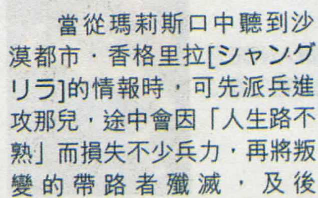

レイ


カミーラ


ラインコック

沙漠戰

當從瑪莉斯口中聽到沙漠都市．香格里拉[シャングリラ]的情報時，可先派兵進攻那兒，途中會因「人生路不熟」而損失不少兵力，再將叛變的帶路者殲滅，及後RANCE會先折返利薩斯城。翌週來自香格里拉的使者會來邀請RANCE到那裏去參加「月之宴」（強制事件），在那兒會遇到君主狄斯高高387世[デスココ]和美少女莎莉菈[シャリェラ]。RANCE享樂了足足一個月後發現原來自己被騙——所有女子都是由木頭所變而成的，於是便找狄斯高高算帳。將燈神阿拉丁[アラジン]打敗後，它對RANCE說會給她一個願望，結果RANCE求燈神將莎莉菈變回人身，帶返皇宮去。






シャリエラ・アリエス




シャリエラ・アリエス





沙漠路線秘密

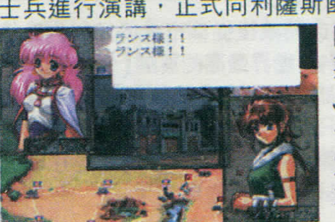
RANCE返回利薩斯城後，從瑪莉斯得知香格里拉是可通往北面的希魯曼國和南面的謝斯國[ゼス]，可是知道秘密的人已全部死掉。和莎莉菈H後，得知狄斯高高在香格里拉宮殿的地下室，是藏有打開這些通道之秘密。回到香格里拉進入秘密房間後，在地下迷宮發現到管理沙漠各通道的侯些尼斯[ハウセスナース]，和她傾談後切記不要解除其封印，否則她就會逃走，永遠也無法令隱藏通道出現，所以要選擇「不要讓她逃」，那麼通往希魯曼和謝斯兩國的道路便出現。



重遇奴隸斯露

只要打開了沙漠通道，就可出兵攻向希魯曼國東南面的波哥Z。若時間仍未過了很多，打敗守將便可救回斯露和蘇烏二人，假若太遲仍未出兵的話她倆便會相繼被殺，請注意。正式和希魯曼軍交過手後，公主舒娜[シーラ]便會對全部士兵進行演講，正式向利薩斯國宣戰，因此不要惹起謝斯、AL教團和東南面JAPAN的火頭，否則當全部人一齊向RANCE進攻的話就死定。另外，分別和她們2人H後就可令她們入隊。

シーラ・ヘルマン



第3章 自由都市制霸

合併與強攻

在自由都市內的各個城鎮，大部份都能以無血開城的談判法來進行合併，只有少部份比較頑固的或因有特別事件會發生，所以需要強行攻打入城。

和葵H

向洛克阿舒鎮[ロックアース]進攻，假如選擇談判指令，這裏黑社會組織DX會之頭目格拉古[グラック]便會


あおい

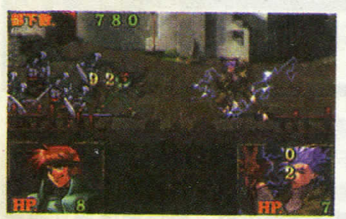

グラック・アルカポネ

出來和RANCE講數，說肯支付利薩斯國5000萬G當作合併費用。為了不損兵力，RANCE便選擇種「無血開城」的方法，接着再到DX會拜訪2次，每次均可得1000萬G，最後到訪第3次可從格拉古手中得到SEX奴隸，葵[あおい]。

VS魔人萊爾



來犯的各個魔人當中，最先能夠解決的就是用電能手萊爾[レイ]。起初RANCE的一方必定無法將他擊倒，直到萊爾到利治村[WWW]找其愛人美雅莉[メアリー]的事件發生，就可在利治村進行臨時徵收，先從線人口中得知美雅莉的住所在哪兒，接着到那裏去找她就會碰到來訪的萊爾，此時萊爾以為RANCE想利用她來要脅自己，RANCE只要選擇「堂堂正正較量」以現時實力加上RANCE ATTACK一定可以取勝。



和沙織H



先攻向M LAND[Mランド]，和負責人運河沙織[さより]談判後便可以接管那裏為理由，將沙織帶回皇宮去。

軍師篠田源五郎



先攻向漢拿村[ハンナ]，無血開城後從都市長得知村內是住了被稱為「世界最高的軍師」的篠田源五郎，拜訪他2次後得知他想和運河沙織結婚，只要在取得沙織的情況下再次拜訪源伍郎就可他入隊，其用處是在戰鬥時100%確保會有地形效果。

解呪之泉



派人到解呪之迷宮去（最好用傭兵西斯露），在B10有中頭目ハウッ・キュ要打，最後在最底層B28發現到解呪之泉，可帶美露菲斯來解除身上的咀咒，這樣便無需循例再2個月和她H一次，不過她的能力值會降低，請注意。

和妮妮H





先攻向拉茲路村[ラジール]，和市長談判時他要求RANCE等待一個月後再來過，待他整理好一切才合併，RANCE答應，不過條件是要將秘書妮妮[レィリィ]送給他當後宮佳麗。（由於並沒有成功取得鎮，所以可繼續攻城）



魔族內戰









莉亞的禮物

當遊戲過了一段時間後，莉亞公主會對RANCE抱怨很久也沒有和她H，於是便對RANCE說有新禮物送給他，這時若選擇ハーレム指令和莉亞H就可看到新的CG。

RANCE之家

將艾斯村[アース]佔領後，到RANCE之家去就可碰回替他看屋的雅典娜2號[あてな2號]。

和莎迪娜H



找莎迪娜談話2次，就會展開和她對戰的事件，只要善用RANCE ATTACK就可輕鬆取勝，接着就可利用ハーレム指令和她H。

取回魔劍卡奧斯

攻入列特村後，RANCE便到施路教會去，找神官施路取回魔劍卡奧斯，可是無論他怎樣說施路她也不肯將劍交出，RANCE唯有使用暴力來H她，結果依然無效。後來當萊爾戰死後，魔人奇普利斯[ケイブリス]遣派另一名部下捷古[ジーク]出擊，捷古到列特街去假扮RANCE，向施路騙走魔劍卡奧











斯。後來RANCE再到施路教會去找她，發現她不在，結果在後山把她從惡賊手中救回，最後RANCE答應一定會取回魔劍的。不一會，捷古會自投羅網進攻RANCE，只要RANCE一和捷古會面魔劍卡奧斯就會自動返回RANCE的身邊。

健太郎復完

當取回魔劍卡奧斯後，日光會變回人形並對RANCE説健太郎已回復健康，此時聖刀日光會變成健太郎的專用武器，同時他會和美樹一起加入。健太郎後來會告訴RANCE美樹每隔3個月就要食一個喜來姆檸檬[ヒラミレモン]，以防止變成魔王；這些檸檬可在希魯曼國內的西林山[サーレン山]中取得。

美樹的超級魔法



正常來説，普通人的必殺技只需要待機1 TURN就可使出，至於擁有高達30000 HP的美樹則需要待機3 TURN，才可使用必殺技「消失的爆彈」，不過有時她會集中不到精神……話雖如此，也有辨法可令她不斷使用這種魔法的，方法是（1）健太郎一定要在隊中；（2）健太郎的士兵數很少。不過要記着，絕對不可讓健太郎死掉，否則……。

特級大廈

用西斯露攻入特級大廈[ハイパービル]後，在塔頂201F找到寶箱：知惠之指環。

加斯達姆村





攻入加斯達姆村後，守城的女魔法戰士艾莉諾雅[エレノア]最初不肯同盟，後來利薩斯大軍將加斯達姆包圍，結果令她屈服合併，除了艾莉諾雅外武器兵瑪利亞[マリア]、魔法師志津香、女戰士美莉[ミリ]與幻獸使美露[ミル]亦加入隊伍內。

危險大洞穴

用西斯露攻入危險大洞穴[デンジャラスホール]後，在B10可發現寶箱：霧之卡[霧カード]，而底層B50則有幸福指環。

洋服

RANCE現在可以找商人，以10萬G替斯露買下一件洋服。

火星大王



先攻向西南方的火星，都市長火星大王便會出來和RANCE講數，若答應他的要求就可拉他入隊無血開城（雖然很廢……）；假如出兵殺死他，不一會他便會復活，並帶同35000死人進攻利薩斯國。還是拉他入隊好過。

艾克斯重出江湖



當利薩斯城被魔族第一次侵攻後，再度被敵人攻打時只要先行棄城（？！），這時有稱智將的白將軍艾克斯會出現幫手，擊退外敵後他便會加入隊伍。

和蕾佩嘉H





先強行用武力攻向波魯加路村[ポルトガル]，佔領村子後便可找到蕾佩嘉帶她回後宮H。

與JAPAN同盟



侵領波魯加路村後，JAPAN的君主，織田信長便會叫手下柴田勝家到利薩斯城去當使者，這時別讓RANCE親自接見他，應由莉亞公主和他交涉，結果她決定將親衛隊隊長莉娜嫁到JAPAN去當作同盟之禮。（雖然失去了莉娜有點可惜，不過遲些會有新人物登場）

魔法戰士加治





先後在捷奧村、列特村和拉茲路村進行臨時徵收，那麼在下一星期開始時便會發生暴動事件，選擇「鎮壓他們」的話就可令強力的魔法戰士——謝斯國國王加治[ガンジー]入隊，同時他的兩名手下嘉奧露[カオル]和韋芝德[ウイチタ]會成為後宮佳麗。

鬥神都市



先攻向鬥神都市，將領撒娜姬亞[サーナキア]説一定要反抗到底，結果她在兵力差距甚大的情況下敗陣。將她打敗後RANCE會用劍逼受傷的她H，而冒險熱愛者美梨舞[メリム]則會加入後宮。

桃園鄉



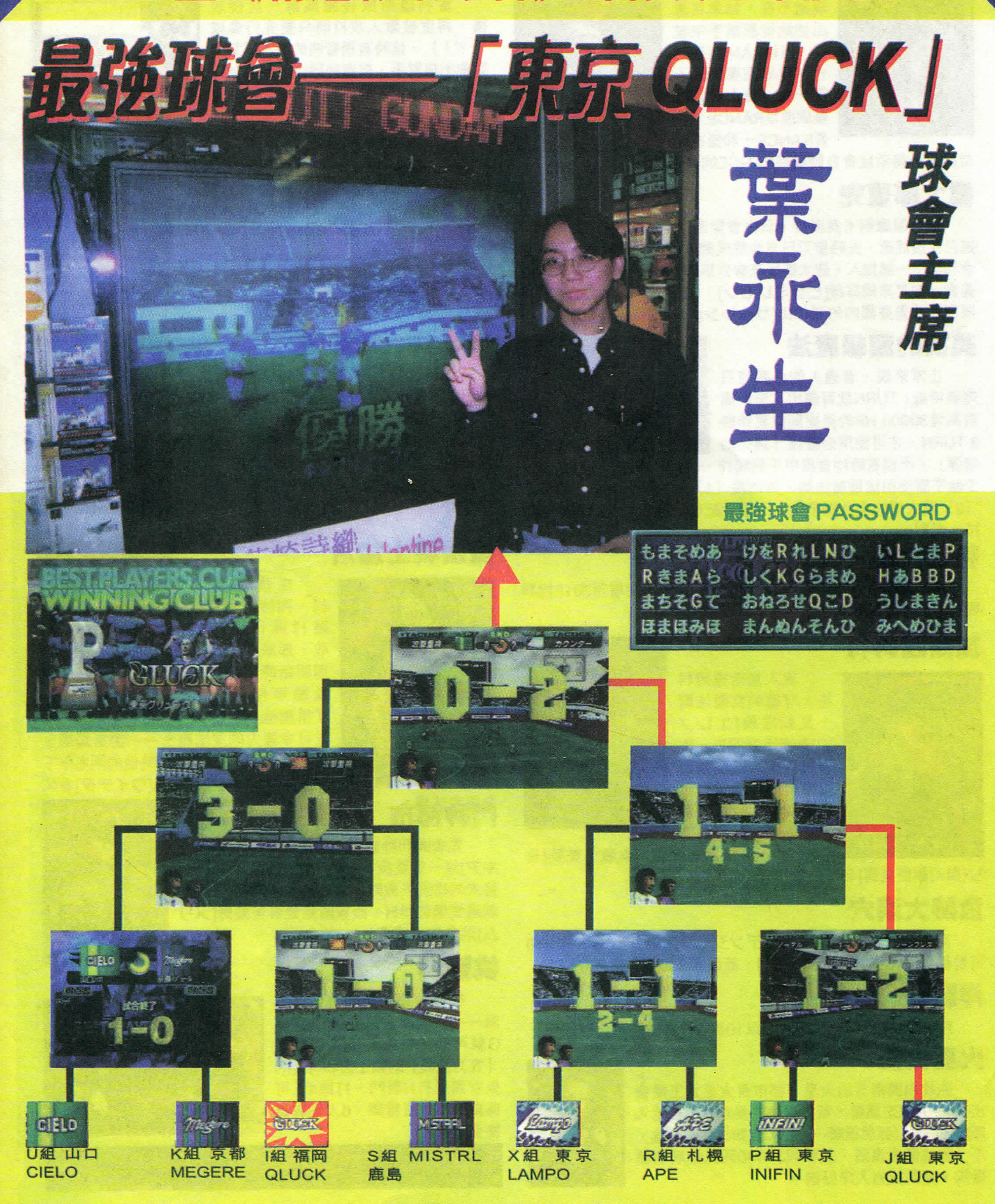
在鬥神都市南面有一小山洞——桃園鄉，只要付1000萬G就可進入冒險，玩者可派出「實力強橫」的戰士去和可愛的兔女郎進行H戰鬥，打敗4人可得寶物專屬看護婦，6人則有寶物突擊喇叭。

下期預告：血洗大阪城，怒斬織田信長！

GPM 盃《創造職業球會》錦標賽冠軍誕生！

最強球會──「東京 QLUCK」

球會主席 葉永生



© SEGA 1996.

賽後小訪問

GPM盃《創造職業球會》終於結束，冠軍亦係實至名歸；稍為可惜嘅就係有幾位參賽者可能因誤會同聯絡上嘅問題而冇嚟參加，希望你哋可以儘快聯絡本刊，因為你哋都有紀念品㗎。

比賽後，我哋同幾位參賽者做咗個小訪問，睇吓佢哋對隻GAME同足球有咩意見。

問題如下：

1. 你最喜歡哪一隊球隊？WHY？
2. 你最喜歡哪一個球員？WHY？
3. 你認為《J-LEAGUE創造職業球會》中的MVP是誰？
4. 若是《J-LEAGUE創造職業球會》有續集，你希望有甚麼改進？



冠軍葉永生——

1. 德國
2. 碧根包華，因為他是個天才
3. 野村大樹
4. 可以有更加多的練習種類

SHUM KWAN HO



1. 蒲和紅鑽；因喜愛岡野雅行及巴治和
2. 前園真聖；因在亞洲盃中有好表現，正！
3. 前園真聖
4. 現場睇波時間太短，TIME OUT 時換球員不同時更更換後場防守之陣形

LEUNG WAI KWAN——

1. 磐田；藍色的球衣和有中山雅史的關係
2. 中山雅史，因為球技好及替我拿了三次J-LEAGUE MVP
3. 中山雅史
4. 希望能力值以數字顯示

葉永健——



1. 荷蘭
2. 告魯夫
3. 告魯夫
4. 可以改為意大利聯賽或英格蘭聯賽

完場時的大合照



司徒威俊——



1. AC米蘭；因其戰績輝煌
2. 碧根包華；因球技及球品都好
3. 迪告魯夫；因他能攻能守，是球隊的靈魂
4. 希望可以將球員的限額增至20名

再攪多一次比賽？

比賽結束後，各參賽者都問會唔再攪多一次比賽，以便俾佢哋「復仇」同「上數」；攪多次比賽當然有問題，但據聞SEGA都諗住出續集，而美國嘅EA都會出一個類似嘅遊戲，不如到時等佢哋出咗隻GAME先至再攪都未遲啦，啱嘛？

WANTED!

以下三名參賽者，請於4月30日前到GAME PLAYERS WORLD領取應得之獎項，逾期……嘿！









秘技工場

1級猛料 使用隱藏人物——織田信長

遊戲：三國無雙
機種：PlayStation

© 1997 KOEI CO.,LTD.

提供者：董政華

在上一期中已經為大家介紹了使用三名BOSS——諸葛亮、曹操及呂布的方法，但原來這一隻遊戲中亦有着其他的隱藏人物的，而今次教大家的就是使用織田信長的方法：使用的條件雖然簡單，但首要的條件就是有一個能夠使用三名BOSS的SAVE，然後「只要在標題畫面中（選擇模式那處），輸入口、↑、△、↓、×」，當聽到了一聲音響，就代表成功了，不過在輸入的時間中一定要十分之快，否則是不可能成功的。最後一提，若是使用簡易選人畫面的話，只要按下任何一個L或R鍵，信長就會出現在呂布處。



■首要條件是一個能夠使用三名BOSS的SAVE；



■於標題畫面這一處；





■能夠使用戰國英雄——織田信長了。

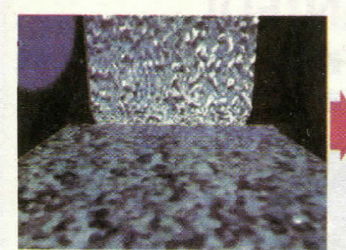
1級猛料 一次過使用全部角色

遊戲：HEAVEN'S GATE
機種：PlayStation

© ATLUS／RACDYM 1996

筆者初次看到了這一個秘技時，簡直嚇了一跳，因為要輸入的指令實在太過長了，不過經測試了之後，其實又不是太難的，只要慢慢地輸入就可以了；方法是「在開機時緊按△+○+□+×+L1+L2+R1+R2，直至到標題畫面，然後進入VERSUS MODE，於戰鬥開始時按START暫停遊戲，順序輸入↑、↓、←、→、SELECT、SELECT、SELECT、↓、↑、→、←、SELECT、SELECT、SELECT、←、→、↓、↑、SELECT、SELECT、SELECT、→、←、↑、↓、SELECT、SELECT、SELECT、L1、L1、L1、R1、L1、L1、L1、L1、R1、L1、L1、L1、L1、L1、R1、R1、R1、R1、R1、R1、R1、R1、R1、L1、L1、R1、R1、R1、R1、R1、R1、L1、L1、L1、L1、L1、R1、R1、R1、L1、L1、L1、L1、L1，若成功了的話，畫面的下方會出現BY SP.R24的字樣，這時就可以使用遊戲中全部的人物了。

「順序輸入↑、↓、←、→、SELECT三回、↓、↑、→、←、SELECT三回、←、→、↓、↑、SELECT三回、→、←、↑、↓、SELECT三回、L1三回、R1、L1四回、R1、L1五回、R1九回、L1二回、R六回、L1五回、R1三回、L1五回」；



■在這一個畫面前緊按△+○+□+×+L1+L2+R1+R2直至到標題畫面；



■進入VERSUS MODE中暫停遊戲；



■畫面下方出現了BY SP.R24後；



■就可以使用全部人物了！

更正啟示

於上期中的《BASTARD！！》秘技中，方法是有些少錯誤的；而正確的方法是「R1+○」，只要各位將L1改為R1就可以了；為大家帶來的不便，在此向各位道歉！

3級好料 賽道CYBER、謎之店及CASINO

遊戲：Q版賽車
機種：PlayStation

© TAKARA CO.,LTD. 1997

提供者：陳子豪

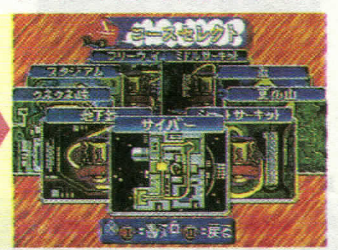
上一期中曾介紹過這一隻遊戲，除了之前所說的一些隱藏賽道及商店，現在就再說出一些隱藏的賽道給大家知道吧！若大家在WORLD GRAND PRIX中取得一定程度次數冠軍的話，WORLD GRAND PRIX是會變成另一個賽事——SUPER GRAND PRIX的，於這一個時候，SPRINT RACE中應該多了一條新的賽道——CYBER的。之後參加SUPER GRAND PRIX的賽事，取得了第一位的話，便到街上逛，向自己屋子的左手方走，到達了一個往上的高台，若能衝到上面的話，就可以找到謎之店，而且在這一個時候是可以進入到屋子右方轉角的那兩間CASINO。



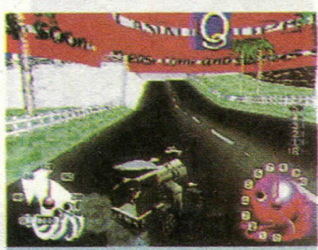
■若取得多次世界格蘭披治大賽冠軍的話；



■賽事是會變成超級格蘭披治的；

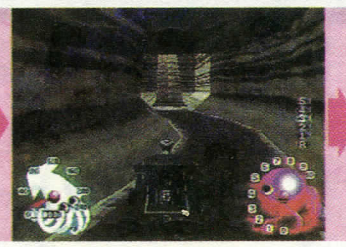


■SPRINT RACE中多了一條新的賽道——CYBER。


■再到自己屋子的右方轉彎；

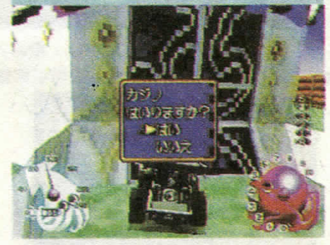


■於SUPER GRAND PRIX中取得第一名後；


■往街上起點的左手方走，會找到一個往上的高台；



■衝了上去的話，可以找到謎之店。



■終於可以進入到CASINO了。

3級好料 PAINT SHOP 2

遊戲：Q版賽車
機種：PlayStation

© TAKARA CO.,LTD. 1997

提供者：陳子豪

除了之前所說的秘密，其實GAME中還有第二間PAINT SHOP的：只要大家到達一條充滿路障的路口前，加速直衝，是可以借助那一座山彈到對面的一條小路，在這裏可以找到PAINT SHOP 2。


■在自己屋子轉右；


■是會找到一處充滿路障的地方；


■加速直衝的話，是可以借助那一座山彈至對面的一條小路的；



■這裏就是PAINT SHOP 2了。

2級勁料 馬？！

遊戲：DAYTONA USA CIRCUIT EDITION
機種：SATURN

© SEGA ENTERPRISES CO. LTD,

原來於《DAYTONA USA CIRCUIT EDITION》中，是可以使用馬匹參賽的，首要的條件是能夠使用DAYTONA，才可以使用這一個秘技，而使DAYTONA的方法是於標題畫面中緊按R、X、Y、Z進入選車畫面。使用馬匹的方法是十分簡單，「只要在標題畫面中，緊按X、Z、L三個鍵進入遊戲，直至到選車畫面，就可以使用啡馬UMA了；若要使用灰馬UMA 2的話，就要於標題畫面中，緊按Y、Z、L、R四個鍵進入遊戲，直至到選車畫面，就可以使用啡馬UMA 2了。



■標題畫面中：






■選車處便會多了UMA或UMA 2；

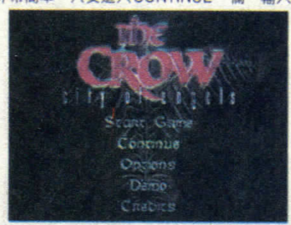
■牠們就是啡馬及灰馬了。

2級勁料 烏鴉真的不死

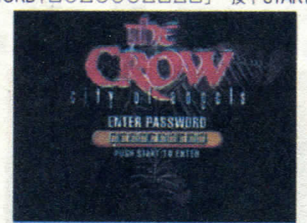
遊戲：烏鴉
機種：PlayStation

© 1996 ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC

推出不久的美版動作遊戲《烏鴉》，其實是有一個不死的秘技，而這一個秘技的使用方法是非常簡單，只要進入CONTINUE一欄，輸入PASSWORD「□○△○○○△□△□」，按下START鍵決定，然後應該是由第一版開始玩的，但若大家看一看能源BAR，是一滴能源也沒有的，這麼角色就會變成了無敵狀態，不過各位是不可取回復的ITEM，否則角色是會變回正常的狀態。



■選擇 CONTINUE 一欄；



■進入了這一個畫面時；

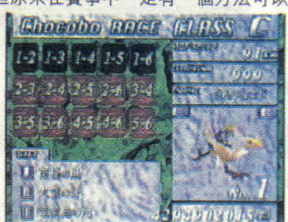


■若能源BAR一點能源也沒有就代表成功。



遊戲：FINAL FANTASY VII
機種：PlayStation

為了養金色的CHOCOBO，相信大家都曾在遊樂場中參加了許多場賽事，但原來在賽事中，是有一個方法可以回復CHOCOBO的體力，方法就是在賽事中緊按 R1 及 R2 ，這樣你所乘的 CHOCOBO 的體力就會一點一滴地回復；使用了這一個方法的話，要在賽事中勝出，相信輕易了許多吧！



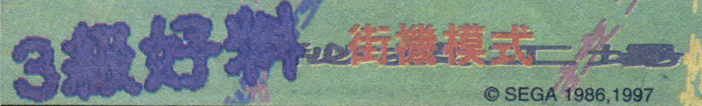
■在 CHOCOBO 比賽中；



■當 CHOCOBO 的體力所餘不多時；



■這樣CHOCOBO的體力就會一點一滴地回復。



遊戲：SEGA AGES / FANTASY ZONE
機種：SEGA SATURN

這一隻令人懷念的遊戲──《FANTASY ZONE》，終於在SS中再度登場了，想起當年在遊戲機中心，是一隻大受歡迎的遊戲；不過原來在SS版的《FANTASY ZONE》，亦是有一個街機MODE的，方法就是在開啟遊戲的時候，於SEGA AGES的字樣出現的時候，使用2P的手制緊按A+C，並且按下START鍵，當聽到了一些聲響後，遊戲模式就會變成街機一樣，而且難度亦會稍為提高。



■出現了 SEGA 字樣的畫面後；



■便會出現這一個畫面；



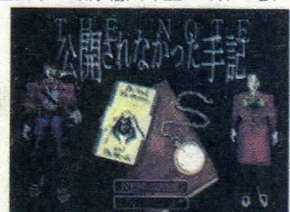


■遊戲變成了街機 MODE 了。



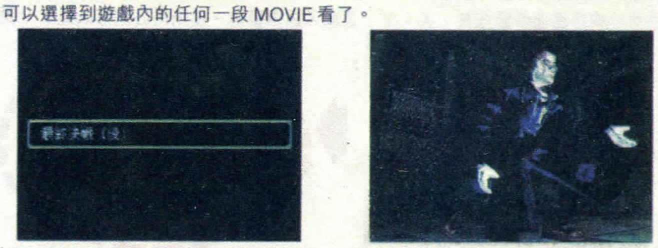
遊戲：沒有被公開的手記
機種：PlayStation

這一隻AVG遊戲中，是有一個只有遊戲內的MOVIE模式，方法就是在標題畫面中，順序輸入「L2、R1、L1、R2、L2、R1、L1、R2、×」，成功的話各位會聽到一聲音響，然後進入NEW GAME一項，在這裏按十字鍵的↑或↓便可以選擇到遊戲內的任何一段 MOVIE 看了。



■於標題畫面中；




■進入 NEW GAME 可以去到這一個選擇畫面；
■可隨意看 GAME 中的 MOVIE 了。

1級猛料 導彈數量回復

© 1997 BIGWEST © 1997 BANDAI VISUAL

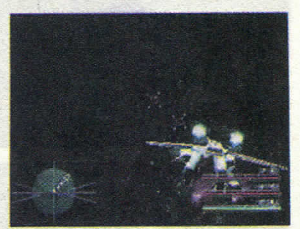
遊戲：超時空要塞 VF-X
機種：PlayStation

這一個是立刻將 MISSILE 的數量增滿的秘技，方法是在遊戲中的任何時間，「使用 2P 的手制，緊按 SELECT 後輸入○、○、○、○、○、○、○、△、□、×」，這樣就可以立刻回復導彈的數量了。


■在遊戲進行中：

「使用 2P 手制，緊按 SELECT 鍵後」

「順序輸入○、○、○、○、○、○、○、△、□、×」


■這就可以立刻回復導彈的數量了。

1級猛料 必殺技 POINT 回復

© 1997 BIGWEST © 1997 BANDAI VISUAL

遊戲：超時空要塞 VF-X
機種：PlayStation

這一個是立刻將必殺技 POINT 回復的秘技，方法是在遊戲中的任何時間，「使用2P的手制，緊按SELECT後輸入□、□、□、□、□、□、□、△、○、×」，這樣就可以立刻回復必殺技 POINT 了。


■在遊戲進行中：

「使用 2P 手制，緊按 SELECT 鍵後」

「順序輸入□、□、□、□、□、□、□、△、○、×」

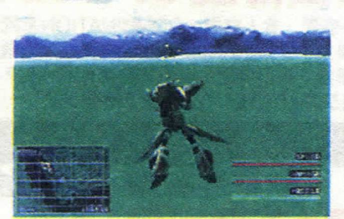

■這就可以立刻回復必殺技 POINT 了。

2級勁料 轉換視點

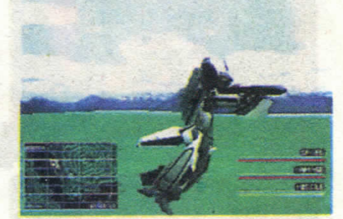
© 1997 BIGWEST © 1997 BANDAI VISUAL

遊戲：超時空要塞 VF-X
機種：PlayStation

這一隻遊戲原來是有一個轉換視點的方法的：只要在遊戲進行中按下SELECT轉為外觀，再按下2P手制的任何一個鍵(↑：戰機的上方回轉移動；↓：戰機的下方回轉移動；←：戰機的左方回轉移動；→：戰機的右方回轉移動；△：上方垂直移動；×：下方垂直移動；□：左方平行移動；○：右方平行移動；L1／R2：視點接近戰機；L2／R1：視點遠離戰機；START：變回通常的視點），就可以隨自己喜歡來轉換視點了。


■在遊戲進行中按 SELECT 轉為外觀；

「按下 2P 手制的任何一個鍵」；


■這就可以轉換自己喜歡的視點了。

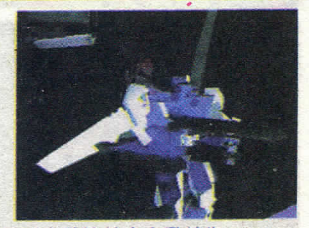
1級猛料 在最後的一版使用戰機 VF-X

© 1997 BIGWEST © 1997 BANDAI VISUAL

遊戲：超時空要塞 VF-X
機種：PlayStation

這一隻戲中，原來是可以在最後的一版使用戰機——VF-X 的；只要在最後的一版中，使用第一部戰機——VF-1 X-PLUS 的話，戰機就會自動變成 VF-X 了。


■在最後的一版中使用戰機 VF-1 X-PLUS；


■那麼戰機就會自動轉為 VF-X。



無責任新GAME評壇



無責任編輯：福田

打吡騎師R

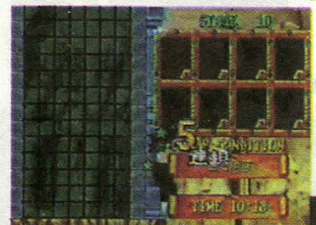
整體上都比超任版好，不論畫面、音效與操作等均有顯著的進步，再加上像海外遠征和國內騎師賽等新元素，令遊戲的可玩性增加不少，相比下較不久之前推出的同類遊戲《LEADING JOCKEY HIGHBRED》為優勝；唯一缺點是馬匹極易受傷。

PS／ASMIK／SLG／5800日

© 1997 ASMIK

評分：

人物／機械	3.0分	投入度	3.5分
畫面	3.0分	原創性	3.0分
音樂／音效	3.0分	難易度	3.0分
故事	—	移植度	—
操作性	3.0分	平均分	3.07分



無責任編輯：福田

埃及方塊 CLEOPATRA FORTUNE

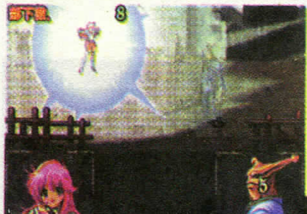
以埃及女王克莉柏德菈為題材的PUYO系砌磚遊戲，玩法有點和PUYO不同。值得欣賞的地方是設計人員的心思：石塊、寶石與木乃伊等4種磚塊的處理方法完全不同，相當考玩者的急智。解謎模式的難度和《BOMBLISS》近似，適合喜歡高難度的玩家。

SS／TAITO／PUZ／5800日圓

© TAITO CORP. 1996

評分：

人物／機械	2.5分	投入度	3.0分
畫面	3.0分	原創性	3.5分
音樂／音效	2.5分	難易度	3.5分
故事	—	移植度	4.0分
操作性	3.0分	平均分	3.13分



無責任編輯：福田

鬼畜王 RANCE

美少女遊戲名作《RANCE》系列第7彈、ALICE SOFT出品、J-WIN95專用、一定要CD-ROM及硬碟、畫面（美少女）靚盡同期作品、BGM上級水準、難度適中、系統簡單得來考究、重量級包裝（指原裝）；最重要是多線式故事令遊戲壽命大為延長。

PC／ALICE SOFT／SLG／8500日圓

© ALICE SOFT 1996

評分：

人物／機械	4.5分	投入度	5.0分
畫面	4.0分	原創性	4.0分
音樂／音效	4.5分	難易度	4.0分
故事	4.0分	移植度	—
操作性	3.5分	平均分	4.19分



無責任編輯：ZAC

STREET FIGHTER III ～NEW GENERATION～

這是一個萬眾期待的作品。今集能擺脫舊有街霸系列的影子，加入這系列從未有過的新系統，着實令人一新耳目，是一件好事，這使人感到CAPCOM有心求變，不再予人「食老本」的感覺。然而，今集的新系統，有可能會令「街霸迷」一時適應不來。但世事無絕對，只要是好的東西，就一定會有人欣賞。

AD／CAPCOM／FIG

© CAPCOM CO.,LTD.1997 ALL RIGHTS RESERVED

評分：

人物／機械	3分	投入度	3.5分
畫面	3.5分	原創性	3分
音樂／音效	3分	難度	3.5分
故事	3分	移植度	—
操作性	4分	平均分	3.3分



無責任編輯：ZAC

REAL BOUT 餓狼傳說 SPECIAL

今集仍能保持上集良好操作性及爽快感覺，令人欣慰。COMBINATION系統令人興趣大增，忘我地（誇啲添吖）開發新招，無形中令遊戲壽命延長。今集傑斯大人做鬼都唔放過你，令人有挑戰的興趣（可惜只在家用版才可用傑斯）。不知會否有下一集？有些機友希望能有「少年餓狼」，好讓大家能更清楚JEFF（TERRY養父）與傑斯的恩仇……

NG／SNK／FIG／32000日圓

評分：

人物／機械	3.5分	投入度	4分
畫面	3.5分	原創性	3.5分
音樂／音效	3.5分	難易度	3.5
故事	3分	移植度	5分
操作性	4分	平均分	3.7分



無責任編輯：山寺良牙

CUBE BATTLER

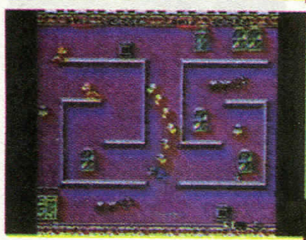
這個GAME給本人的第一個印象是一邊玩遊戲一邊看動畫。在遊戲畫面的方面，在攻擊時也會有少量的動畫看，非常不俗，但本人覺得比較可惜的兩點就是：一.遊戲中的操作十分複集，極不容易才能上手；二.遊戲設定的難度頗高，十回合中有七回合是敗給電腦的。

SS／YANOMAN GAMES／PUZ／5800日圓

© 1997 AMUSEMENTMEDIA SOGOGAKUIN DML , YANOMAN , MARUBENI

評分：

人物／機械	3分	投入度	2分
畫面	3分	原創性	3分
音樂／音效	3分	難易度	2分
故事	3分	移植度	—
操作性	2分	平均分	2.63分



無責任編輯：山寺良牙

SEGA AGES／MEMORIAL SELECTION VOL.1

這一集的SEGA AGES的遊戲系列，給本人的感覺就十分有趣，原來以前的遊戲也有它的好玩之處，亦從中了解到遊戲、遊戲機及電腦的發展是一日千里；雖然那個HEAD ON的難度是極高，但玩了多次後就會得知這麼簡單的遊戲也需要動非常大的腦筋才能過得到第一版。

SS／SEGA／ETC／4800日圓

© 1979,1982,1984,1997 SEGA

評分：

人物／機械	3分	投入度	3分
畫面	3分	原創性	—
音樂／音效	3分	難易度	3分
故事	—	移植度	5分
操作性	3分	平均分	3.29分



無責任新GAME評壇



無責任編輯：山寺良牙

鈍色之攻防32人之戰車長

故事背景以類似第二世界大戰的背景，出場的戰車就均是真的曾在第一次世界大戰及二次世界大戰中響負盛名的車輛，雖然有不合理的情況出現，但故事上則非常精彩。戰鬥時，除了玩者可以指揮其他的戰車作戰外也可駕駛戰車出陣，模擬遊戲外再加上射擊遊戲，因此這遊戲絕不失為一個好遊戲。

PS／SHANGRI-LA／SLG／6400日圓　© 1997 SHANGRI-LA

評分：

人物／機械：4分	投入度：5分
畫面：4分	原創性：5分
音樂／音效：4分	難易度：4分
故事：4分	移植度：──
操作性：2分	平均分：4分



無責任編輯：山寺良牙

拉斯維加斯之夢2

首先在此聲明，本人並非鼓勵賭博，但有時玩玩這類遊戲也不錯，就以今集來說，雖然換了一些遊戲，但大部份人所共知的遊戲也留住。今集中，本人最喜歡的賭博遊戲莫過於賭場內的KENO（即香港的六合彩）。另外加上了教玩者玩的機能，對於一些初玩賭博遊戲的玩者是非常有用的。

PS／IMAGINEER／SLG／5800日圓　© IMAGINEER°, DICE

評分：

人物／機械：2分	投入度：3分
畫面：3分	原創性：2分
音樂／音效：3分	難易度：2分
故事：──	移植度：──
操作性：2分	平均分：2.43分



無責任編輯：山寺良牙

寶魔HUNTER琳姆WITH PAINT MAKER

這個由《亂馬1/2》的作畫監督──中嶋敦子，所負責的動畫，現在搬上了PlayStation。而今集除了可以在遊戲中看到三段原作的故事外，最令人吸引的就是那繪畫板、作故事及設計射擊遊戲內的角色，好像自已成了一位遊戲設計者一樣。有興趣的人不妨買一隻回去玩玩。

PS／ASMIK／ETC／4900日圓　© 1997 SILENCE°, © 1997 ASMIK

評分：

人物／機械：4分	投入度：4分
畫面：4分	原創性：3分
音樂／音效：4分	難易度：──
故事：4分	移植度：──
操作性：3分	平均分：3.71分



無責任編輯：山寺良牙

PLANET JOKER

論遊戲畫面方面，畫面比較粗糙，另外最為古怪的就是一隻正派的射擊遊戲為何可以用MOUSE操作？而且用了後的操作度比起用PAD更加「大鑊」，難度方面可說中規中矩，而本人唯一可以接受的就是那中場的動畫，以一班「代代木ANIMATION學院」的學生來說已非常好的作品。

SS／NAXAT／STG／5800日圓　© 1997 NAXAT°, IMP

評分：

人物／機械：3分	投入度：3分
畫面：2分	原創性：2分
音樂／音效：3分	難易度：2分
故事：3分	移植度：──
操作性：3分	平均分：3分



無責任編輯：山寺良牙

海腹川背・旬

在畫面及用色上面當然是比起超任好多倍，至於人物操作方面仍然保留了一定的難度，玩者均需要一段時間才能適應那複雜的操控方法，音樂方面用了一些比較輕鬆和諧的，畫面用色方面，則用比較淡的顏色，讓人感到非常舒服，如果不理會那複雜的操控後，這遊戲是一個不錯的選擇。

PS／XING／ACT／5800日圓　© 1997 XING ENTERTAINMENT°, CLARY°, JACKPOT

評分：

人物／機械：4分	投入度：3分
畫面：3分	原創性：3分
音樂／音效：3分	難易度：2分
故事：3分	移植度：──
操作性：1分	平均分：2.75分



無責任外稿：小健健

亨利冒險家

哈哈，評壇這東西很久也沒有寫過了。唔，若要說到這GAME關於評論的東西，唔，其畫面可跟業務用版有9成的接近，同樣是血肉橫飛屍橫片野。然而對應VIRTUA GUN的效果也十分理想，故此可以說它是一隻移植度很高的遊戲也絕不為過。不過小弟還是覺得它本身之遊戲性不是太高，唔，會很易玩厭哩。

SS／KONAMI／STG／5800日圓　© 1995,1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

評分：

人物／機械：3.3分	投入度：4.1分
畫面：2.9分	原創性：3.5分
音樂／音效：2.9分	難易度：4.0分
故事：2.7分	移植度：4.5分
操作性：4.2分	平均分：3.5分



無責任外稿：小健健

三國志孔明傳

唔，簡單來說，基於此作品的甚麼EVENT呀故事呀等等也是跟PC版一樣的，故此小弟就覺攻略過PC版的話，是沒有理由再玩這個PS版。幸好的是，光榮的哥哥們也有做過功課，把好一些新元素放了進去，不然其可玩性便會大打折扣。

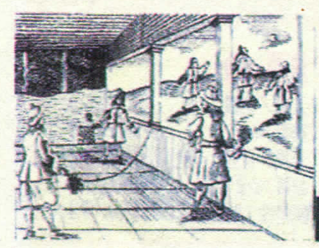
PS／KOEI／SLG／5800日圓　© 1997 KOEI CO.,LTD

評分：

人物／機械：2.9分	投入度：3.7分
畫面：2.7分	原創性：2.6分
音樂／音效：2.9分	難易度：3.9分
故事：4.0分	移植度：4.8分
操作性：3.5分	平均分：3.4分



無責任新GAME評壇



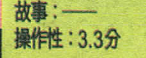
無責任外稿：小健健

VIRTUAL POOL

無可否認，這是一隻遊戲性奇低的美版PS GAME，真是開GAME三十分鐘就給它悶死。場景沒變化還不止，那些由POLYGON製作的東西可真馬虎得可以，簡單得要命。若果不是有個桌球教室及講解了一些關於桌球的歷史的話，此game的存在價值會更低。

PS／INTERPLAY／SPT

© 1996 CELERIS INC. ALLRIGHTS RESERVED



評分：

人物／機械：1分	投入度：1.5分
畫面：2分	原創性：2分
音樂／音效：4分	難度：2.3分
故事：──	移植度：──
操作性：3.3分	平均分：2.3分



無責任外稿：小健健

天地無用 連鎖必要

無疑，PUZZLE GAME總比AVG容易版玩及被吸收。哈哈，聞說上集SS版《天地無用》在港銷量不佳啊，希望今集不會吧。説到遊戲性方面，由於只要3粒方塊就可將其消滅，故連鎖的機會大了，再加上那必殺技系統，實在是令本GAME之刺激度大增。

SS／PIONEER／PUZ／5800日圓



©AIC / PIONEER LDC.INC

評分：

人物／機械：4.0分	投入度：3.4分
畫面：3.9分	原創性：2.6分
音樂／音效：3.8分	難易度：3.0分
故事：2分	移植度：──
操作性：3.5分	平均分：3.2分



無責任外稿：小健健

NBA LIVE 97

就以玩後最直接的感覺來説，《NBA LIVE 97》跟《NBA LIVE 96》的分別不大，只不過是畫面有點點的不同、球員資料UP DATE了以及加多了一個「製造球員」模式。然而若玩者是一名NBA迷的話，此GAME可能帶給你無窮樂趣。反之若閣下只是一名普通的玩者，相信很快便會玩厭。

PS／ELECTRONIC ARTS／SPT／5800日圓

© 1997 ELECTRONIC ARTS

評分：

人物／機械：2.6分	投入度：3.0分
畫面：2.5分	原創性：2.8分
音樂／音效：2.7分	難易度：3.3分
故事：──	移植度：──
操作性：3.0分	平均分：2.8分



無責任編輯：赤目黑龍

九龍風水傳

勁！真是一隻好GAME，強硬推介！過了一年多的時間才推出這遊戲實在有點兒過份，不過玩過之後發覺是完全值得等一年的，因為故事本身非常「巨大」，非常耐玩，而且遊戲之中大部份也是「播片」，其片段絕對比《EO》的為佳。以4 CD的容量，不只是片段，就連音效也是絕妙。

PS／SME／AVG／7800日圓

© 1997 Sony Music Entertainment (Japan) Inc.

評分：

人物／機械：4分	投入度：3.5分
畫面：4分	原創性：3.5分
音樂／音效：4.5分	難易度：2分
故事：3.5分	移植度：──
操作性：4分	平均分：3.625分



無責任編輯：赤目黑龍

NAMCO博物館Vol.5

太好了！終於也出到第五集了，NAMCO所推出的遊戲的而且確是非常出色，所以這個系列是相當的吸引，而且加上在原裝碟面上有「NAMCO」這五個英文字母，黑龍亦是因為個原因，所以一直努力的買，再加上在《Vol.5》之中的遊戲可以説是五集之中最精采的，所以又怎能錯過呢！

PS／NAMCO／ETC／5800日圓

© 1997 NAMCO LTD. ALL RIGHTS RESERVED

評分：

人物／機械：3.5分	投入度：4分
畫面：3分	原創性：2分
音樂／音效：3.5分	難易度：3.5分
故事：──	移植度：4.5分
操作性：2.5分	平均分：3.31分



無責任編輯：赤目黑龍

LOVE GAME 哇哇網球

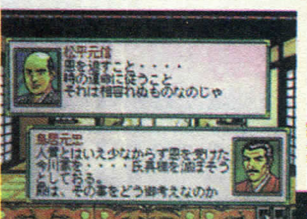
又一隻次世代的網球遊戲，不過和以往的一樣沒有多大改進，而且有一點兒的退步，首先無法轉視點是非常失敗的，尤幸人物的動作尚可，再加上遊戲之中的「聲音」相當「可愛」，令玩者玩起來也會高興一些。此外，遊戲進行之時那自動轉變的視點實在使玩者有點兒眼花呢！

PS／TEARS／SPT／5800日圓

© Ichikawa SoftWare R&D CO.,LTD

評分：

人物／機械：2分	投入度：2分
畫面：2分	原創性：2分
音樂／音效：3分	難易度：3.5分
故事：──	移植度：──
操作性：2分	平均分：2.36分



無責任編輯：J.J

天下制覇

這個是少數「光榮」以外的日本戰國SLG（以德川家康當主角），在系統方面雖然明顯地較為簡單，亦設有了故事模式，但內容及畫面可用簡陋來形容，戰鬥場面亦不夠迫力，除此之外連操作亦不算好，所以在SLG之中只能算一般之作。

PS／IMAGINEER／SLG／6800日圓

© 1997 IMAGINEER

評分：

人物／機械：1.5分	投入度：1.0分
畫面：1.5分	原創性：2.0分
音樂／音效：1.5分	難易度：1.5分
故事：2.0分	移植度：──
操作性：1.5分	平均分：1.56分



無責任新 GAME 評壇



無責任編輯：J.J

NAGE LIBRE 螺旋之相剋

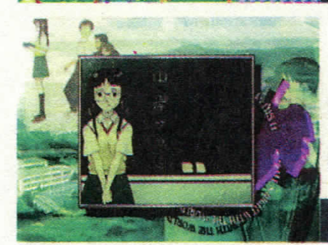
一個移植自SFC的SLG作品，採用了咕牌戰來處理戰鬥場面，另外亦有多種有特色的系統，更換衣服時亦同時會有能力值的變更，本來是很不錯的，但畫面方面卻不見有甚麼進步，而且故事亦過於單調，在玩了一段時間後便會令人感到不斷在做相同的事……

PS／VARIE／SLG／5800 日圓

© VARIE 1997

評分：

人物／機械：2.5分	投入度：2.5分
畫面：2.0分	原創性：2.5分
音樂／音效：2.5分	難易度：3.0分
故事：2.0分	移植度：3.5分
操作性：3.0分	平均分：2.61分



無責任編輯：J.J

新世紀 EVANGELION ~2nd Impression ~

這集的特點是選擇分支多了，若想看齊所有故事實在不易，而畫面方面則比上集有了很大改善，SEGA聰明地運用定格畫面令動畫的數目得以增加，另外在故事方面亦比上集出色，只是會令EVA迷覺得真嗣太成熟了。

SS／SEGA／AVG／6800 日圓

© GAINAX / Project Eva.・東京TV・NAS
© SEGA ENTERPRISES LTD.1997

評分：

人物／機械：4.0分	投入度：4.0分
畫面：4.5分	原創性：3.0分
音樂／音效：4.0分	難易度：3.0分
故事：4.5分	移植度：──
操作性：3.0分	平均分：3.75分



無責任編輯 ARES

痛楚聯盟

本來遊戲的概念可說不俗，可惜的是畫面實在太混亂，玩者可算沒有足夠時間對畫面作出消化。不過在以一段間熟習後，遊戲的進行的確十分爽快，而且破壞感十足，絕對適合愛好暴力遊戲的玩家。至於在操作方面亦十分簡單，可說是美版遊戲的一貫特色。

PS／PSYGNOSIS／SPT

© PSYGNOSIS 1996 All Rights Reserved

評分：

人物／機械：2分	投入度：2.5分
畫面：2.5分	原創性：2.5分
音樂／音效：2.5分	難度：2.5分
故事：──	移植度：──
操作性：3分	平均分：2.5分



無責任編輯 ARES

滾石賽車

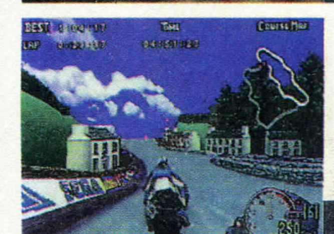
一向對美版賽車遊戲的好感並不大，不過在某君的強硬推介後唯有應酬兩嘢，勉勉強強地拿起手掣。誰知一玩便收不了手，點解一舊石頭會咁好玩嘅？不論操控及畫面的處理也十分順暢，同時遊戲的氣氛十分緊湊，可說是近期佳作之一。相信不少賽車遊戲擁躉也會愛不釋手。

SS／Scovenger／RAC

© Zyrinx o Scovenger team. © 1997 Scovenger

評分：

人物／機械：2分	投入度：4分
畫面：3分	原創性：2.5分
音樂／音效：3分	難度：3分
故事：──	移植度：──
操作性：4分	平均分：3.1分



無責任編輯 ARES

MANX TT SuperBike

推出街機時曾為這遊戲進貫了不少血汗錢，無他，遊戲畫面真的十分精彩，而以坐上車身搖動來操控更是以往「雙腳着地」同類遊戲所不能給予的投入感。而在移植到SS後，雖然沒有了車身控制，畫面的多邊形數也減少了，不過過換來的便是流暢刺激的畫面，加上用玩《NiGHTS》用的ANALOG手掣後更是天衣無縫！

SS／SEGA／RAC／5800 日圓

© SEGA ENTERPRISES,LTD.1995,1997

評分：

人物／機械：3分	投入度：4分
畫面：4分	原創性：3分
音樂／音效：2.5分	難度：4分
故事：──	移植度：4分
操作性：4分	平均分：3.6分



無責任編輯 ARES

超時空要塞 VF-X

《超時空要塞》可說絕對無人不曉，不過亦因盛名所累，不少人對《VF-X》也心存厚望，可惜最後是希望越大失望越大。老實說，獨立以一隻遊戲來說《VF-X》絕對不是那麼差，不論操作、畫面等各方面也中規中舉，但由於各人期望太大，故當結果不是想像中那麼勁後便怨聲四起，做成「超時空很鷄」這羊群現像。

PS／BANDAI VISUAL／STG／6800 日圓

© BIGWEST・BANDAI VISUAL

評分：

人物／機械：4分	投入度：3分
畫面：2.5分	原創性：2.5分
音樂／音效：2.5分	難度：3分
故事：2.5分	移植度：──
操作性：3分	平均分：2.9分

無責任編輯：魔城城主 AMAKUSA

三國無雙

每一個人物素造得不錯，看得出製作這隻遊戲是十分認真；遊戲流暢度方面不俗，人物動作不生硬，每出一招都能夠看出那一種「力」的感覺，這不是每隻3D格鬥遊戲都能夠做得到；背境方面，雖然簡單但沒有令人感到太假；總括而言，十分期待《光榮》下一隻格鬥遊戲。

PS／KOEI／FIG／5800 日圓

© 1997 KOEI CO.,LTD.

評分：

人物／機械：4分	投入度：4.5分
畫面：4.5分	原創性：3分
音響／音效：4分	難易度：4分
故事性：──	移植度：──
操作性：5分	平均分：4.14分



無責任新GAME評壇



無責任編輯：魔城城主AMAKUSA

烏鴉

純綷以電影人物為賣點的動作遊戲，有吸引玩家去購買的衝動，但當玩時又感到不對勁，可能因視點轉換不好，往往在轉視點後看不見了角色所在，而且有許多時都只看到「一個火柴人」在打架，就連頭都差點看不清楚；但這隻遊戲的音響絕對不錯，十分適合遊戲的氣氛！

PS／ACCLAIM／ACT　© 1996 ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC

評分：

人物／機械：3分	投入度：4分
畫面：2分	原創性：3.5分
音響／音效：4分	難易度：2分
故事性：3.5分	移植度：──
操作性：2.5分	平均分：3.06分



無責任編輯：魔城城主AMAKUSA

蜘蛛王冒險記

這絕對不是一隻簡單的動作遊戲，若缺少反應、思考力和耐性任何一項，都會把玩者弄得頭暈腦轉；可能初次接觸這隻遊戲時會有點不慣，但若玩了一段時間，很可能會愛上這隻遊戲，雖然畫面不討好，但是玩法十分特別，隱閉的地方多，真的有點像昆蟲版的《盜墓者》。

PS／BMG INTERACTIVE／ACT　© 1996 BOSS GAME STUDIOS

評分：

人物／機械：3.5分	投入度：4.5分
畫面：2.5分	原創性：4.5分
音響／音效：3分	難易度：3分
故事性：4.5分	移植度：──
操作性：4分	平均分：3.69分

無責任編輯：魔城城主AMAKUSA

魔法草蜢

可愛的人物，有趣的敵人，美麗的背境，就是這隻遊戲給我的感覺。一向喜歡這類遊戲的我，已經等了一段長時間，終於，這隻遊戲的出現，果然沒有令人失望，人物造型尚算不錯，背境音樂輕鬆，是一隻消閒好遊戲，但遊戲的難度可能高了些，許多時要死數隻才能過關。

PS／BANDAI／ACT／6800日圓　© BANDAI 1997

評分：

人物／機械：4分	投入度：4分
畫面：4分	原創性：2分
音響／音效：3.5分	難易度：3分
故事性：3分	移植度：──
操作性：4.5分	平均分：3.5分



無責任編輯：山寺良牙

HARMFUL PARK

◆用色非常配合主題。
◆內藏迷你遊戲，玩厭正題的也可玩別的。
◆難度可說此遊戲的對像是小孩。
◆登場的武器非常之有特色。

SS／SKY THINK SYSTEM／STG／5800日圓　© SKY THINK SYSTEM

評分：

人物／機械：3分	投入度：3分
畫面：3分	原創性：3分
音樂／音效：3分	難易度：2分
故事：4分	移植度：──
操作性：4分	平均分：3.57分

無責任編輯：ARES

DREAM SQUARE 雛形明子

◆絕對是雛形明子迷恩物。
◆砌圖遊戲太兒嬉。
◆解像度實在太低，又不對應MOVIC CARD。
◆不少資料只能作購買參考，要看便要另買（孤寒！）。

© VIDEO SYSTEM 1997
© サンズ

SS／VIDEO SYSTEM／ETC／3800日圓

評分：



人物／機械：3分	投入度：2.5分
畫面：2.5分	原創性：2.5分
音樂／音效：2.5分	難度：──
故事：──	移植度：──
操作性：4分	平均分：2.8分

無責任編輯：赤目黑龍

RACE QUEEN F

◆這DATA DISC內的女孩子質素比較參差。
◆遊戲之中的DATA的確是非常精采。
◆三名主要的女孩子不算太美麗。
◆遊戲之中的相片質素平平，有些更可稱得上是差。

© SADASOFT

SS／SADASOFT／ETC／3800日圓

評分：

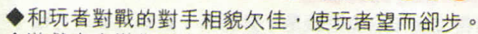


人物／機械：2.5分	投入度：2分
畫面：2分	原創性：1分
音樂／音效：3分	難易度：──
故事：──	移植度：──
操作性：2分	平均分：2.08分

無責任編輯：赤目黑龍

PRO LOGIC 麻雀

◆和玩者對戰的對手相貌欠佳，使玩者望而卻步。
◆遊戲本身變化不大，趣味性不足。
◆「邏輯」工能不設實際，不像《PANDORA PROJECT》般有趣味性和挑戰性。
◆遊戲欠缺新鮮感，難吸引新的玩家。



PS／SQUARE／TAB／5800日圓　© 1997 SQUARE

評分：

人物／機械：──	投入度：1.5分
畫面：2.5分	原創性：3.5分
音樂／音效：2分	難易度：3分
故事：──	移植度：──
操作性：2分	平均分：2.42分





無責任新GAME評壇



無責任編輯：PUYU神

全日本GT選手權MAX Rev.

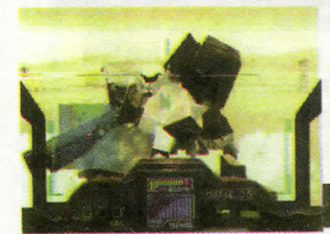
前作很象放搖控車，故此不太受歡迎……今次則用多邊形，真實性強得多了。在畫面方面，每架賽車都做得頗真，據筆者一個有豐富玩車同賽車（真車）經驗的朋友威哥玩過後表示，GAME中賽車不論在引擎聲及轉向特性都非敍真實，即是説GTR有GTR聲，SUPRA有SUPRA聲……此外引擎的回火聲更是一絕！不要忘了那隻隨碟附送的DATA BASE，一盒「反蛋」的JGTC帶也要佰多元呢。喜歡賽車的你不應錯過！

PS／KANEKO／RAC／6800日圓

©1997 KANEKO CO.,LTD.

評分：

人物／機械	4.2分	投入度	4.1分
畫面	3.9分	原創性	3分
音樂／音效	4.5分	難易度	4分
故事	──分	移植度	──分
操作性	4分	平均分	3.96分



無責任編輯：PUYU神

MOBILE SUIT GUNDAM SIDE STORY III「被制裁的人」

《高達外傳》終於出完，整個故也算不錯，多重結局也令人會玩幾次，所以算是抵玩。以SS的多邊形表示能力來説，在畫面上是不差的了，玩起來很有實在感。音效方面，明顯是比前兩作優勝，BGM也很動聽。筆者最欣賞的就是STAGE 3的迷宮和STAGE 5的宇宙戰，做得實在不錯。買了I和II的朋友，應該不會錯過吧？

SS／BANDAI／STG／4800日圓

© SOTSU AGENCY . SUNRISE * BANDAI 1997.

評分：

人物／機械	4.2分	投入度	4分
畫面	3.9分	原創性	3.6分
音樂／音效	4.2分	難易度	4分
故事	3.6分	移植度	──分
操作性	4分	平均分	3.94分



無責任編輯：PUYU神

MANX TT

想不到AM 3的《MANX TT》這麼快便可以推出，「快」是指當SEGA對外公佈會出《MANX TT》後很快便可以有得玩，實在有點意料之外。

其實筆者頗為喜歡玩類GAME，可惜在街機中心並不能玩得太好，這是筆者的個人技術問題：幸而出了家用版，就算玩得差一點也沒有人知。在畫面方面，此GAME只可算是合格多一點而矣，但卻頗為暢順，尤其是有出隧道的一刻，太陽一閃的那一幕，實在是令人喜出望外。另外，在二人對戰時的畫面甚為不俗，並沒有拖慢的現象。

。 不過，筆者還是其望SEGA可以出一件可以加強SATURN多邊形能力的配件，那麼便可以出一些更高質數的多邊形GAME。

SEGA／RAC／5800日圓

© SEGA ENTERPRISES,LTD.1995,1997

評分：

人物／機械	3.3分	投入度	3.8分
畫面	3.5分	原創性	3分
音樂／音效	3.7分	難易度	4分
故事	──分	移植度	3.3分
操作性	4分	平均分	3.58分

魔法草蜢

無責任編輯：福田

適合精神飽滿時玩的單純動作遊戲

近年由於多邊形遊戲的掘起，固此兩部次世代機種都是以這類題材的遊戲來主力催谷，不論ACT、PUZ、STG、RPG甚至資料集都好，基本上可説是「無POLYGON不歡」，這相信是和上世代遊戲機因先天不足而無法做到這種功能，於是便由這個世代的主機做回吧。

説回遊戲本身，《魔法草蜢》玩法上和一般橫向動作遊戲如《MARIO》、《NiGHTS》相似，首先玩者可以利用手上的魔法杖來發射火球或冰箭等魔法對付敵人，再加上直接踩死敵人的攻擊方法，這兩點和《MARIO》的發射火球與踩龜轅出一轍；另一方面，不斷作多角度轉動的背景，令玩者感覺上好像在玩正統的3D立體遊戲（如《JUMPING FLASH！》），可是這些都是錯覺。不過，這隻多角度式視點（不是多視點）遊戲有點像SS的《CLOCKWORK KNIGHTS》，很好玩，可是用色上卻令畫面變得很花，看得耐一點會感到有點頭暈……

This product is produced under license from Crystal Dynamics. * Crystal Dynamics 1996. All Rights Reserved.Crystal Dynamics is a trademark of Crystal Dynamics. * BANDAI 1997.

機種：PlayStation
製造商：BANDAI
遊戲性質：ACT
售價：6800日圓
容量：CD-ROM

評分：

人物／機械	3.0分	投入度	3.0分
畫面	3.5分	原創性	3.0分
音樂／音效	3.0分	難易度	3.0分
故事	──	移植度	──
操作性	3.5分	平均分	3.14分

叮噹2 SOS！仙境國

無責任編輯：魔城城主AMAKUSA



叮噹，一個陪伴我成長的卡通人物；它的卡通片於當期時是非常吸引，除了小朋友之外，亦有一些年紀較大的人喜歡；於較早前，PS亦推出過一隻名為《叮噹-大雄與復活之星》的遊戲，雖然遊戲玩法比較單純，但是亦能夠吸引到一些玩家去玩；到了最近，第二集《叮噹2 SOS！仙境國》亦推出了，今作與上集的最大的差別，就是《叮噹2》的故事是利用許多有名的童話故事來作為背境，而且，每一位角色的背境故事都不相同，如叮噹的一版是關於《浦島太郎》的故事，技安的故事就是關於《一寸法師》，還有大雄的《桃太郎》、靜宜的《小紅帽》及阿福的《傑克與碗豆樹》；在畫面方面，今作比起上集亦鮮明了許多，在玩的時候會感到漸漸被吸引；在玩法方面，今作變成了一隻橫向的動作GAME，比起上一集而言，這一點就略為普通了。

© FUJIKO-PRO,SHOGAKUKAN,AND TV ASAHI © 1997 EPOCH CO.,LTD.

機種：PlayStation
製造商：EPOCH COMPANY LIMITED
遊戲性質：ACT
價格：5800日圓
容量：CD-ROM

評分：

人物／機械	4分	投入度	3.5分
畫面	4分	原創性	2.5分
音響／音效	3分	難易度	3分
故事性	4分	移植度	──
操作性	3.5分	平均分	3.44分



無責任新GAME評壇

無責任編輯：魔城城主AMAKUSA

戲劇效果最好的一隻RPG



《餓狼傳說》系列，不經不覺已出到第六輯了，這隻格鬥遊戲的確擁有着獨特的吸引力，它的走線系統增加了不少樂趣，不像一般的2D格鬥遊戲，只限死在一個平面上對戰；新一輯《REAL BOUT餓狼傳說SPECIAL》，同樣是非常吸引筆者去玩，可能是因為有筆者很喜愛的角色——陳鑫山叔叔復出吧？！再加上山崎龍二，《RBS》對於筆者來說可算是非玩不可的遊戲。畫面方面，似乎沒有甚麼太大的改進，某些人物的招式改動很大，如韓虎便是個好例子；今作的COMBINATION，在遊戲中同樣是十分重要，但是使用方法好像容易了，總算沒有令到筆者好像玩《RB餓狼》時不懂出COMBINATION而玩到冇癮！

© SNK 1997

機種：NEO GEO
製造商：SNK
遊戲性質：FIG

評分：

人物／機械：4.5分	投入度：4.5分
畫面：4分	原創性：3分
音響／音效：4.5分	難易度：3.5分
故事性：——	移植度：——
操作性：4分	平均分：4分

REAL BOUT 餓狼傳說 SPECIAL

無責任編輯：J.J

就是再有耐性的人也會感到煩厭



移植自日本9801的作品。以女警為題材的育成SLG已不是第一次推出，而以咭牌式戰鬥作戰鬥系統同樣不是新鮮的東西，所以人設便成為成敗最大關鍵，以這遊戲來說，三名女主角雖然不算出色，但亦有一定的吸引力（特別是身裁方面……），各種數值的升降關係亦設定得不錯，倒是遊戲本身的進行時間實在太長，在沒有甚麼特別事件會發生的設計下要每天的玩再玩足三年，相信就是再有耐性的人也會感到煩厭，而要設定到最低進行速度才有對白亦是相當不親切的設計。

© 1997 Electronic Arts.
© 1996 Victor Interactive Software Inc.

機種：SEGA SATURN
製造商：VICTOR
遊戲性質：SLG
售價：5800日圓
容量：CD-ROM

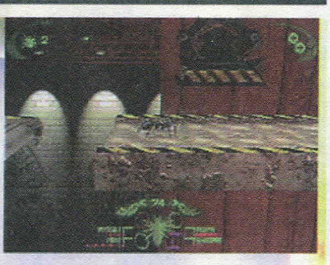
評分：

人物／機械：3.0分	投入度：2.0分
畫面：3.0分	原創性：2.0分
音樂／音效：3.0分	難易度：3.5分
故事：2.0分	移植度：4.0分
操作性：3.5分	平均分：2.88分

超級女保安S
HYPER SECURITIES S

無責任編輯：ARES

熟習操作後便覺得十分好玩



最初聽不吃「人家煙」火㷫煙草四郎（無錯，係煙草四郎，唔係天草四郎）講，有一隻以蜘蛛為主角的遊戲推出了……咩話？蜘蛛？！最初由於不習慣操作所以令蜘蛛變成特技人，上下左右的操作實在令人不明所以。不過在熟習其操作後便覺得十分好玩，而且遊戲的畫面也十分不俗。不過可惜的是因沒有時間未能爆機，故到現時為止仍未明白為何那隻蜘蛛會如此奮勇，究竟牠是為了拯救創造牠的博士還是為生存而見人便殺……

© 1996 BOSS GAME STUDIOS

機種：PlayStation
製造商：BMG INTERACTIVE
遊戲性質：ACT
容量：CD-ROM
記憶：1 BLOCK

評分：

人物／機械：2.5分	投入度：3分
畫面：2.5分	原創性：4分
音樂／音效：2.5分	難易度：3分
故事：2.5分	移植度：——
操作性：3分	平均分：2.9分

蜘蛛王

無責任編輯：赤目黑龍

女主角是在釣魚嗎？



不錯！不錯！第一次玩這遊戲時是在「超任」的年代，當時已覺得這遊戲非常好玩，因為其操作真是非常有趣，而且遊戲之中的那個女孩又十分可愛，所以黑龍玩完一次又一次。而這「PS版」的則好像和以前的沒有多大的分別，不然操作依然是有一點兒的困難，所以可以說這《海腹川背．旬》是以前的「改機種版」，不過，圖版的確是美麗了很多，令玩者玩起上來精神倍增，而且遊戲之中的景「看似」有深度，使整個遊戲的版面「擴大」了不少，雖然遊戲方式沒有變化，但是依然充滿吸引力。再加上遊戲之中有不少的分支路，絕對是考驗玩者的能力！

© XING 1997° JAPAN CLARY BUSINESS°.JACKPOT

機種：PlayStation
製造商：XING
遊戲性質：ACT
售價：5800日圓
容量：CD-ROM
記憶：2 BLOCKS

評分：

人物／機械：3.5分	投入度：3.5分
畫面：3分	原創性：3分
音樂／音效：3分	難易度：4分
故事：——	移植度：——
操作性：3分	平均分：2.86分

海腹川背・旬

無責任新 GAME 評壇

超時空要塞 VF-X

無責任編輯：ZAC



盛名所累……

最初接觸這個遊戲，全因為「MACROSS」這個名字。雖然自己對於她的續作無大感覺，但仍試玩一下這個打着她名字的遊戲。初玩時，有點不習慣，其操作方法對我這種人來説較為複雜（我是一個不會轉彎的機師……），但幸好最後總算適應過來（至少我終於曉得轉彎……）。説回遊戲方面，由玩者自己控制一部韋基利，又可以變三種型態，再加上每一版都有一個任務，令玩者（尤其是「MACROSS迷」）投入感大增。不過在故事方面，我接受不了5名「歌姬」（太多了）和那個幾乎與「可有記起愛」情節一樣的結局（女孩在唱歌，同時主角就架着韋基利衝入敵方基地……）。或許可以這樣説，若果不是「可有記起愛」太過經典的話，這遊戲會是一個不俗的作品（撇開「可有記起愛」，這遊戲真的不俗）。

櫻井智始終取代不了飯島真理（雖然佢都唔錯）……

© BIGWEST®, BANDAI VISUAL

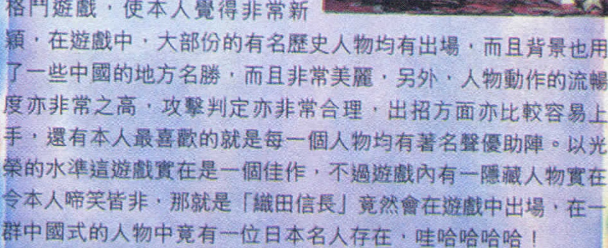
機種：PS
種類：STG
製造商：BANDAI VISUAL
售價：6800 日圓
容量：CD-ROM
記憶：1 BLOCK

評分：

人物／機械：3.5分	投入度：4分
畫面：3分	原創性：3分
音樂／音效：3.5分	難易度：4分
故事：3分	移植度：——
操作性：3分	平均分：3.4分

三國無雙

無責任編輯：山寺良牙



怎怎麼會是格鬥遊戲的

一向主要推出歷史模擬及模擬遊戲的光榮，突然推出了一隻格鬥遊戲，使本人覺得非常新穎，在遊戲中，大部份的有名歷史人物均有出場，而且背景也用了一些中國的地方名勝，而且非常美麗，另外，人物動作的流暢度亦非常之高，攻擊判定亦非常合理，出招方面亦比較容易上手，還有本人最喜歡的就是每一個人物均有著名聲優助陣。以光榮的水準這遊戲實在是一個佳作，不過遊戲內有一隱藏人物實在令本人啼笑皆非，那就是「織田信長」竟然會在遊戲中出場，在一群中國式的人物中竟有一位日本名人存在，哇哈哈哈哈！

© 1997 KOEI CO., LTD.

機種：PS
種類：FIG
製造商：KOEI
售價：5800 日圓
容量：CD-ROM

評分：

人物／機械：4分	投入度：3分
畫面：3分	原創性：4分
音樂／音效：3分	難易度：3分
故事：——	移植度：——
操作性：3分	平均分：3.29分

三國無雙

無責任編輯：福田



關信長乜事？！

光榮這間以歷史模擬遊戲如《信長之野望》、《三國志》及《水滸傳》等起家的公司，終於等到她推出格鬥遊戲了，令人震驚的是頭炮《三國無雙》更是利用3D多邊形技術的，當初得知這消息時真是有點興奮。和坐在背後做攻略那位人兄（即是天草）對戰了不知多少局後，覺得它的可取之處甚多，首先是畫面方面的處理相當不俗，操作方面亦算可以。不過，有很多人説它以武器為主好像有點抄襲《SOUL EDGE》，其實很難介定抄與不抄，難度要叫關羽他們要像以前台灣制作的電腦遊戲那樣，赤手空拳去格鬥嗎？到時候又會有人説「喂，好似抄《街霸》嗐……」

總而言之，三百多塊錢就買到這種貨式，算是不錯了。

© 1997 KOEI CO.,LTD.

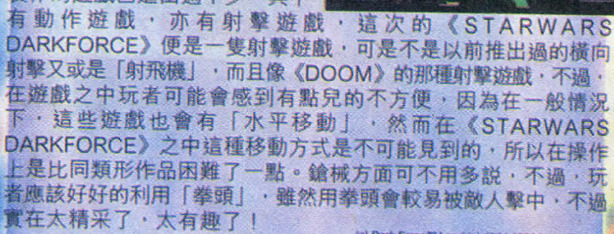
機種：PlayStation
製造商：KOEI
遊戲性質：FIG
售價：5800 日圓
記憶：1 BLOCK
容量：CD-ROM

評分：

人物／機械：3.0分	投入度：3.0分
畫面：3.0分	原創性：3.0分
音樂／音效：3.0分	難易度：3.5分
故事：——	移植度：——
操作性：3.0分	平均分：3.07分

STARWARS DARKFORCE

無責任編輯：赤目黑龍



和《DOOM》差不多的遊戲

《星球大戰》這故事相信各位也非常的熟悉了，而且以這名字製作的遊戲已推出過不少，其中有動作遊戲，亦有射擊遊戲，這次的《STARWARS DARKFORCE》便是一隻射擊遊戲，可是不是以前推出過的橫向射擊又或是「射飛機」，而且像《DOOM》的那種射擊遊戲，不過，在遊戲之中玩者可能會感到有點兒的不方便，因為在一般情況下，這些遊戲也會有「水平移動」，然而在《STARWARS DARKFORCE》之中這種移動方式是不可能見到的，所以在操作上是比同類形作品困難了一點。鎗械方面可不用多説，不過，玩者應該好好的利用「拳頭」，雖然用拳頭會較易被敵人擊中，不過實在太精采了，太有趣了！

(c) Dark ForceTM and (c) 1994,1996 Lucasfilm Ltd. All Rights reserved. Used Under Authorization. Star Wars and the LucasArts logo are trademarks of Lucasfilm Ltd. IMUSE is a trademark of LucasArts Entertainment Company. IMUSE U.S. Patent No. 5,315,057

機種：PlayStation
製造商：BPS
遊戲性質：STG
售價：5800 日圓
容量：CD-ROM
記憶：1 BLOCK

評分：

人物／機械：3分	投入度：2分
畫面：2.5分	原創性：1.5分
音樂／音效：2分	難易度：3分
故事：——	移植度：——
操作性：2分	平均分：2.29分

預你唔睇編者話

人不在也有編者話的米奇

今期因為有工作的關係，可以說完全沒有做過書中的工作，多謝J.J給我作後援，感激感激。

前幾天知道黑龍買了LMHG最新的第十三使徒形態的EVA參號機，一心以為BANDAI轉死性肯特地為參號機造過對特長手，誰知一看，原來竟是改以軟膠來造，而售價卻仍是2500日圓，實在不值，所以決定不買。反而3月中LMHG EVA系列另一套產品「EVA初號機輸送台組合」就令米奇心大心細，因為配件包括一些以往沒有出過的刀、砲、電池包和起落架，連N2爆雷都有，可以配合LMHG的EVA造出不同的情景，可是價錢就貴了，售3500日圓，3月中旬有售，不知到港後會炒到幾貴呢？

在一味催谷EVA的同時，米奇也應為大家報導一些EVA的負面訊息——一直被米奇和同事們奉為「人類補完計劃第十七次中期報告」的EVA超級資料庫網頁經已在2月28日正式CLOSE FILE，這其實是意料中事，因為該網頁的作者早在半年前經已表明對庵野秀明拍攝EVA上的安排、沒有明確結局的TV版、一拆為二的電影版和前言不對後語的內容失望透了。米奇相信，能夠造出那樣精采的資料庫，那位作者一定曾是EVA的忠實擁躉，這樣的擁躉竟然會有離去的一天，米奇相信一定是經過深思才決定的。《EVA》是否只是套扼錢之作：內容是否留於表面，用一大堆艱澀的名詞扮深奧，米奇不作評論，要不要繼續看下去就由大家考慮吧。

ARES話

近排身邊發生了不少開心事，首先是三月十三日BOBO家姐與嘉偉擺酒，在此補是他們白頭到老，永結同心。其二是前外稿ZAC終於給我們騙進賊竇，正式成為編輯戰隊成員，呵呵！以後又多件玩具玩囉！！據說跟着我們會繼續招兵買馬，相信未來的日子裏《遊戲誌》成必再作強化，最起碼現時工作時間不足及負荷過重的問題將會完滿解決，而稿件的水準亦理所當然地相應提高。最後，早排托「山哥」（係，係山哥，唔係珊哥）用了一個相宜的價錢購入由翡翠動畫推出的《高立的未來世界》VCD，雖然現時還未正式看完，不過單是那當年的原裝無記配音已令ARES非常感動！希望下一個系列會推出「當年無記版」《機動戰士 高達》吧，「憑着那勇氣，憑着那正氣，高處飛，高處飛……」（當年中文主題曲，由王愛明主唱）。

有錢有黑龍黑龍………

世事無絕對，黑龍近來真是有點兒的反常，因為到了月中依然是「肚滿腸肥」、「袋袋平安」，不得了！世界沒日來了！不過，黑龍也發現自己真變了很多，或許人年紀大了，對事物的看法也有一定的改變，對人的看法也有所不同，當然，對「錢」的看法也有不同，哈！不過，黑龍有一種想法一直來也沒有改變的，那便是：「錢財乃身外物，用了便再賺回來。」對了！錢和人的確是有很大的不同，錢又算得上是甚麼呢？錢……根本上是毫不重要的，不過………沒有錢，沒有飯吃，不能買CD，不能買漫畫、不能買LD、不能………哈！似乎沒有錢真是萬萬不能！

山寺良牙歸家七日之旅（其之一）——

大年初一的早上，到教堂參加了祈福彌撒後，便往香港國際機場，CHECK IN後便上機，本人乘坐全日空航空公司的NA09班機，經過了大約三至四小時的飛行時間後，便抵達日本的新東京國際空港（成田機場），在降落的一刻心中正想着：**「終於回到家鄉了！」**。在機場辦好入境手續以後，便去買往日暮里的火車票並乘坐京城電鐵的SKY LINER到日暮里，在那裏補票後再轉乘東日本鐵道公司（亦稱JR東日本）的山手線列車到池袋，在酒店放下行李後，再到附近的遊戲機中心參觀，遊戲機中心休息後，便到一間燒肉店吃宵夜。



歸家之行的收獲（一）——聲優井上喜久子LD系列

少年阿三真實告白第六話——

多謝讀者小珊珊來信的鼓勵與支持，這是小弟首次收到的讀者來信，十分開心。我會更加努力，衷心感激！

多謝SEGA用心移植《MANXS TT SuperBike》，畫面的多邊形數減少了，不過換來的是流暢刺激的畫面，玩得很高興，I LIKE IT！

多謝ZAC於今期正式成為編輯部一份子，願意為地球、為宇宙，帶來無限的歡樂。實在比「尼克真大王」更偉大，更值得欣賞！

多謝天父賜我豐富飲食、生命氣息。

多謝好友KENNIS的關心。THANK YOU×SCORE 10000！！，希望以後的今天會比以往的昨天更加好。

多謝收看！

面對阻止臨界點的 J.J

《遊戲誌》由創刊到現在，在下雖然在名義上是位「執枱編輯」，但因為將大部份聯絡、編務上的工作交由米奇負責（因在下不喜歡做這種事），所以一直以來還能夠有少許專心工作的時間，不過這幾個星期因為有「更神聖的任務」需要他去完成，所以終於輪到在下「享受」這種「天國」滋味……那些總會在你想動手工作時便「靜下來」的電話（不喜歡的東西），那些總會在你想動手工作時便「消失」的雜務（更不喜歡的東西），還有是老細亦認同在下「最擅長」的交際、會議（最討厭的東西！）……幸好多得黑龍、天草、福田、陳添（？）、ARES、ZAC（到底當唔當佢喺新同事好呢？）、會在晚上幫你寫稿的小矮人K氏（……）等等的幫助，總算有驚無險（最終結果還要看閣下在星期幾看到這篇編者話才敢下結論），但卻絕對比單純做攻略辛苦得多。

「逃げちゃ駄目だ！」

◆日遊時所買的數張詩織CD想不到會有如此大的收效，直到打這篇編者話為止，已經有超過1200封參加抽獎的讀者信，但在聽到市面上有人將這CD炒至500元以上後，便覺得這是理所當然的。

PUYU 神新年東瀛遊記 中篇

在筆者心目中一向日文不差的ZAC君今次竟然鬧了一個笑話……

筆者一向喜歡飲咖啡，而每一次到日本都想去當地的咖啡室飲飲咖啡，吃吃蛋糕，但一直都沒有時間……

今次有時間了，馬上在酒店附近找到一間咖啡室。意外地，內裏的裝修竟然似六、七十年代的「×寶石」餐廳，也沒有一些年輕貌美的女侍應……。當到了叫東西的時候，當然是ZAC開口：「乜乜乜……同乜乜乜……仲要多個乜乜乜……同埋「チーズキック」。」

「？」

心水清的侍應叔叔馬上兜：「チーズケーキ……?」，筆者當時真的很害怕那位侍應叔叔會一片芝士放在鞋底然一腳伸過嚟……一額汗！

唉，所托非人……

（筆者按：チーズキック是CHEESE KICK，チーズケーキ是CHEESE CAKE)

福田遊日談 其之二

在日本十多天裏，有一個現象令福田留下了深刻印象——記起去年夏天喬丹和米奇等人到日本工幹，他說那裏街上女孩們大多數都是以染了一頭金髮、曬得黑黑的、身穿和香港「老泥妹」一樣、被稱為「安室LOOK」的打扮出現，想不到今時今日的境像已變成：女子高生們身穿校服、紮了孖辮、襪子的橡筋被割斷了變得鬆鬆的、手持着PHS的典型「PUFFY LOOK」，憑此可知PUFFY在日本的受歡迎程度高得緊要。

講講其他事吧，上星期買了MR.CHILDREN的新大碟《BOLERO》，雖然風格沒有上隻概念大碟《深海》那麼統一，不過單單一隻《EVERYTHING（IT'S YOU）》足以殺敵，仲有《SEESAW GAME》、《[es]~Theme of es~》和《Tomorrow never knows》等細碟冠軍作品，快啲去買呀！另外安室隻細碟《CAN YOU CELEBRATE》一出就賣成80幾萬隻，成為ORICON榜NO.1，恭喜。

喜歡購物的天草四郎 時貞

在百忙中竟然收到了一位署名BILLY的朋友來信，你在信中所寫關於《F.F.》的見解，余是十分認同，其實本座最喜愛的RPG，都莫過於《F.F.V》了，因為余亦是十分喜歡它的系統，而且又有新加的青魔法，當其時本座能夠學懂了全部的青魔法，不過就玩得十分辛苦，因為當時每遇到一隻敵人，都要企定定等佢打，想起都好似玩得有啲傻，汝問本座的寶箱開啟率有多少，抱歉，余只是取得98%，而汝所說的奧米加勳章及神龍勳章，相信真的是一個能夠戰勝了牠們的証明。汝問咱們的GAME是靠一些相熟地方買的，亦有小部分在GPW中買；汝在GPW中發生了的情況，本座亦能夠「深深的體會到」，不過余只是一個小小的編輯，所以不會作出任何評論，不過本座還是很想知道你終於如何解決了這一件事，可否回信給我嗎？余亦希望你玩RPG時有甚麼的心得，都可以寄信來分享一下，THANKS！

《魔域戰士III》就呢出啦！到時本座一定會與神之黃昏兄一同四出殺人，到時各間機鋪都有可能被咱們殺得仇雲慘霧的：還有啊！神之黃昏兄，到時咱們再一決高下吧！

最後不得不提的，就是外稿ZAC君終於成為了正式的編輯了，在此說一句「歡迎」！

不喜歡訂購的魔城城主

咁都算自我介紹嘅 ZAC 話

現在是1997年3月9日凌晨3時35分。我開始寫（？）我的第一篇編者話。

先要記一些小事。最近有一位朋友離開了，本來沒甚麼大不了，但我卻在這個人離開後才了解我這位朋友的心意。原來我們的想法其實一樣……

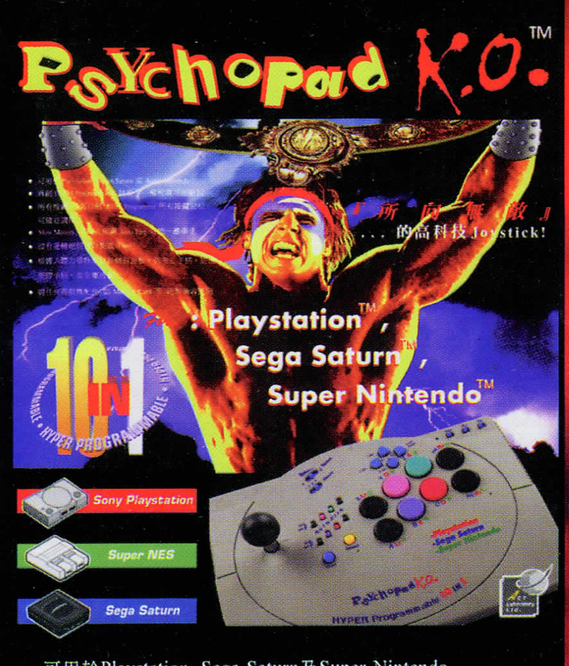
我有點失落、後悔。所以我決定在與這位朋友再遇時，一定要將事情搞清楚……

如果各位不明白我在寫甚麼也不要緊，因在這世上明白這番話的人不足5個……

說說其它吧。自從我這個混名「春天+PC狗」（這是我其中的一個混名）的人多了一個叫「桌球魔童」的混名後，「事主」小國國就此跌入谷底，阿門。

咁就呢夠版位，請呀！

Psychopad K.O.™



- 可用於Playstation, Sega Saturn及Super Nintendo
- 十對一同步設定(10 in 1 Programmable),按制一次可出絕招
- 4組自設記憶組合(Macro),可儲存4個人物或4個遊戲之設定
- 獨立Auto Fire，slow motion 等功能一應俱全
- 向內傾斜大面板,防滑橡膠手柄及重金屬底板
- 逆轉絕招方向控制(Flip)

In addition to the metal base and arcade button layout, it offers one- and 10-move combo programming ideal for fighting games.  **Rating: 9.5**

This arcade joystick can seemingly do no wrong.
Rating: 9.5 P.S.X. 1996 June/July Issue

The Psychopad K.O.'s greatest strength lies in its move programming abilities.
Rating: 9.0 **EGM²** June issue, 1996



Psychopad JR.



Sega Saturn



Playstation



Super Nintendo



- 十對一同步設定,按制一次可出絕招
- 12/14個可自行設定按鍵
- 4組自設記憶組合(Macro)
- 可選用標準設定(Game Defaults)

The Psychopad Jr. is a well built and responsive controller.
Rating: A- The Buyers Guide **Oct 1996**

✈現凡購買Psychopad K.O.,Psychopad Jr.或WonderStick皆可獲贈精美詳盡之格鬥遊戲秘技寶鑑，送完即止。秘技寶鑑全書共146頁，輯錄現時最流行格鬥遊戲之秘技，包括Street Fighter Zero 2，鐵拳2及Tobal No.1等，實爲格鬥遊戲愛好者極佳之收藏品。



H.K. Distributor: **Wonder Star Corporation Ltd.**
Shop 3 & 5, Basement Whampoa Internet Zone, Home World, Site 12 Whampoa Garden, Hung Hom, Kowloon.
Tel: 2764 8002 Fax: 2774 0806

Singapore Distributor: **Relialogic Corporation Pte Ltd.**
Blk. 231, Bain Street, #02-25, Bras Basah Complex, S180231 Singapore.
Tel: 65-338-7728/7729 Fax: 65-3386865



PlayStation™

KOWLOON'S GATE

九龍風水傳

PlayStation帶你深入九龍城寨
超三次元異域迷宮之旅

4 CD RPG 鉅製，搶購價$538，請從速行動。

2月28日發售



Get the REAL STUFF at a "PlayStation™ Authorized Dealer" near you!!

*All software are copyright materials of the corresponding developers.
*" " and "PlayStation™" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Authorized Dealers： A&A Audio & Video Centre - 太古廣場三期 ● 百老滙攝影器材有限公司 - 太古城太古中心二期 / 旺角彌敦道731號 ● 中原電器行有限公司 - 銅鑼灣皇室堡 / 尖沙咀海洋中心 / 銅鑼灣時代廣場 / 長沙灣西九龍中心 ● 豐澤電器 - 紅磡黃埔花園 / 銅鑼灣時代廣場 / 沙田新城市廣場 / 金鐘海富中心 / 旺角惠豐中心/ 太古城中心第一期 / 上水新都廣場 ● 崇光百貨有限公司 - 銅鑼灣 ● 泰林無線電行有限公司 - 銅鑼灣時代廣場 ● 玩具反斗城亞洲有限公司 - 尖沙咀海運大廈 / 沙田新城市廣場第三期 / 銅鑼灣皇室堡 / 荃灣 荃灣廣場 ● 環宇影音中心 - 太古廣場 ● 八佰伴最好電器(香港)有限公司 - 馬鞍山廣場三樓/ 屯門市廣場二樓 / 紅磡黃埔花園 / 澳門分店

Authorized Dealers (Game Shops)：恒港貿易公司 - 英皇道萬利商場 ● 嘉宏電子公司 - 銅鑼灣中心商場 ● 環球遊戲專門店 - 灣仔188商場 ● 威龍有限公司 - 牛頭角淘大商場 ● 恒昌電腦公司 - 太子道龍珠商場 ● 多媒體發展公司 - 旺角好景商場 ● 星星電子公司 - 深水埗黃金商場 ● 遊戲時代 - 葵涌廣場 ● 銀星玩具店 - 大圍金禧商場 ● 熱線電子公司 - 大埔翠屏花園 ● 智多寶 - 粉嶺中心二期 ● 新大河電子公司 - 元朗合益商場 ● 龍珠家庭遊戲 - 屯門華都商場

Authorized Distributor：
Media Source International Limited
訊 源 國 際 有 限 公 司
Tel : 2310 8891 Fax : 2786 1011



PlayStation™ Pro Shop
香港銅鑼灣皇室堡10字樓16號舖
電話：2504 3133 傳真：2576 5215
網址：http://www.sonyhk.com.hk

SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT™

© Sony Computer Entertainment Inc.